

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Олег Данилов
Зам. главного редактора
Максим Потапов
Сергей Светличный
Редакторы
Александр Птица
Алексей Фингерут
Обозреватели
Кирилл Балалин
Янош Грищенко
Максим Капинус
Тестовая лаборатория
Сергей Макаров
Владимир Марчук
Тарас Олейник
Литературная редакция
Валерия Нетунахина
Алина Жигунова
Юлия Нетунахина
Алла Петрова
Любовь Смолина
Верстка
Наталия Самарина
Дизайн
Евгений Медведев
Цветокорректор
Лариса Брусова
Фотографии
Константин Самоцветов
Андрей Шелухин
Андрей Белов
Директор по рекламе
Ольга Вакулюк
Менеджер по распространению
Светлана Радченко

ИЗДАТЕЛЬСТВО
Президент, генеральный директор
Сергей Арабаджи
Вице-президент, старший главный редактор
Михаил Лаптев
Вице-президент, исполнительный директор
Наталия Петровская
Начальник тестовой лаборатории
Евгений Севериновский
Директор по распространению
Ольга Галушка
Технический директор
Алексей Груша
Директор фотослужбы
Андрей Турцевич
Арт-директор
Евгений Медведев
Директор по маркетингу
Виктория Николаева
Директор интернет-проектов
Владимир Возняк
Менеджер по полиграфии
Владимир Бугайчук
IT-менеджер
Александр Савченко

Журнал «Домашний ПК», № 4 (88), апрель 2006
Свидетельство о регистрации КВ № 3923 от 28.12.99 г.
Выходит 1 раз в месяц
Издается с декабря 1998 г.
Учредитель и издатель – ООО «Издательский Дом ITC», г. Киев, 2006 г.

Цветоделение и печать – ОТ «Блиц-принт», г. Киев, ул. Довженко, 3
Цена свободная
Подписной индекс:
без компакт-диска – 23679,
с компакт-диском – 22615
в Каталоге изданий Украины

Тираж 37 000 экз.
Адрес редакции и издателя:
03110, г. Киев, просп. Краснозвездный, 51

Телефоны:
секретариат (044) 270-3891
редакция (044) 243-9233
отдел рекламы (044) 249-6357
(044) 270-3890
отдел распространения (044) 249-9759
(044) 331-0409
(044) 331-0401
Факс: (044) 270-3891
E-mail: info@itc.ua
Web-сервер: www.itcpublishing.com

Интернет: Перезагрузка



Одна из самых обсуждаемых сегодня в профильных и сетевых СМИ тем – Web 2.0. Не можем пройти мимо нее и мы. В общих чертах ситуация напоминает события конца 90-х годов прошлого века – печально известный бум «доткомов». Как грибы после дождя появляются start-up-компании, привлекающие многомиллионные инвестиции, буквально ежедневно анонсируются и вводятся в эксплуатацию сервисы и сайты, имеющие в своем названии заветную приписку «Web 2.0». В соревнование вступили и такие гиганты, как Microsoft, Yahoo!, Google и другие, инициировав волну покупок и слияний. BusinessWeek пишет о приобретении компанией Google маленького текстового Web-редактора Writley, как о символе грядущих изменений, которые должны вывести Интернет на новый уровень. Microsoft чуть ли не еженедельно объявляет о дополнительных функциях инновационного проекта Live.com. Yahoo! выражает надежду, что тестируемая сейчас почтовая система Y! Mail станет самым популярным приложением Web 2.0. Что же все-таки происходит?

В действительности ничего неожиданного – просто к разработчикам Web-сервисов пришло понимание того, что Всемирная Сеть все еще не удовлетворяет потребностей современных пользователей. Новое поколение Web-серферов, чьи ПК подключены к Интернету по широкополосным каналам связи, исповедует новые принципы работы в Web, отличные от привычных нам ранее. И именно для них предназначена Сеть версии 2.0.

Вообще этот термин, вошедший в обиход с легкой руки Тима О'Рейли, дает определение Сети как «платформы для приложений». Не будем вдаваться в технические подробности – нас как рядовых пользователей это и не должно интересовать. Да и ничего кардинально нового в технологическом плане в Web 2.0 нет – платформа Ajax на самом деле является миксом из уже давно существующих языков и расширений. Недоброжелатели даже расшифровывают ее название не иначе как «Javascript наконец-то заработал».

Более важное для Web 2.0 понятие – демократизация Сети. Теперь контент не создается группой избранных для всех остальных пользователей, а генерируется и дополняется самим интернет-сообществом. Это тоже далеко не новость – такие сервисы, как Live Journal и Wikipedia, появились около двух лет назад, и наш журнал уже неоднократно писал о них (см. материалы данного номера об изменениях в LJ и Wiki). Но именно сейчас наблюдается настоящий бум блогов и комьюнити-ресурсов. Еще одна отличительная черта Web 2.0 – более лояльное, или лучше сказать, наконец-то человеческое отношение к «жителям» Сети. Почти все сервисы нового поколения абсолютно бесплатны, не нагружают нас обилием навязчивой рекламы (всплывающих окон, экранных заставок и пр.), не пытаются использовать шпионские программы и т. д. Все сайты, а вернее, Web-приложения подобного рода имеют дружелюбный интерфейс, генерируют небольшой трафик, быстро обновляются и очень активно развиваются.

В этом номере «Домашнего ПК» вы найдете серию материалов, посвященных сервисам Web 2.0, и даже обзор GE Wars – игры, использующей все новомодные интернет-технологии. Думаю, теперь тема Web 2.0 будет значительно чаще рассматриваться на наших страницах.

P.S. Знакомясь с материалами данного номера «ДПК», обратите внимание на дату, стоящую на его обложке.

Приятного чтения и браузинга.

С наилучшими пожеланиями
Олег Данилов

№ 4 (88), апрель 2006

Содержание

Видеокарты среднего ценового диапазона

Как правило, видеокарта – самый дорогостоящий компонент системного блока, и именно она оказывает максимальное влияние на производительность в современных играх. На сей раз мы протестируем графические акселераторы стоимостью до $250.

с. 26





Электронная бумага: из мира научной фантастики – в реальность

Использование электронной бумаги может стать решением целого ряда экологических проблем, например позволит сократить вырубку лесов, снизить потребление энергии, тем самым дав фору и целлюлозе, и традиционным мониторам.

с. 58

Тестирование струйных МФУ до $200

По мере того как снижаются цены на струйные многофункциональные устройства и совершенствуется сама технология, все более привлекательными становятся МФУ, способные печатать не только цветные документы, но и фото.

с. 38



» Игротека

Albatross 18: Realms of Pangya

После долгой командной зачистки подземелья или убийства особо злого босса в какой-нибудь навороченной MMORPG душа порой просит чего-то простого, доброго и мирного. Одним словом – хочется отдохнуть, например на полях для гольфа в Albatross 18.

с.134





Grandia III

Grandia III ждали так же, как ждут Final Fantasy XII (а некоторые даже и сильнее). Вышедшая четыре года назад Grandia Xtreme приобрела такую популярность, что в нее играют до сих пор, причем не только фанаты серии. Не отличаясь особой проработкой сюжета, она могла похвастаться великолепной боевой системой, которую до сих пор мало кому удалось превзойти. Забегая вперед, заметим, что к числу этих немногих относится и Grandia III.

с.138

Galactic Civilizations 2: Dread Lords

Galactic Civilizations 2: Dread Lords – классическая пошаговая стратегия, напоминающая бессмертную «Цивилизацию» Сида Мейера, с одной лишь разницей – действие происходит в космосе. Но если бы все было настолько просто, то на игру быстро навесили бы ярлык «клон» и забыли о ней. При ближайшем рассмотрении оказывается, что отличия есть, и они весьма существенны.

с.122



Борьба за тишину

Шум, издаваемый вентиляторами системного блока, сегодня является одной из самых актуальных проблем для владельцев ПК. Ведь компьютер в современном доме используется не только в качестве игровой платформы или замены печатной машинке, но и как медиацентр, для которого фоновый гул недопустим. Мы объявляем войну шуму и в данном материале расскажем, как сделать свой ПК тише.

с.62

№ 4 (88), апрель 2006

Содержание диска ДПК-DVD

*Материалы о программах вы можете прочесть на страницах, указанных рядом с их названием.

Программы

Полные версии

Демонстрационные версии

Патчи, обновления

Игры

Полные версии

ShareWare

Что означают знаки «Выбор редакции»

Знак «Выбор редакции: лучшая покупка»
Победитель Супертеста – лучший продукт в своей ценовой категории по параметру цена/качество или цена/производительность. Знак может получить только продукт, имеющий рейтинг 5 звезд.



Знак «Выбор редакции: лучшее качество»
Победитель Супертеста – лучший продукт в своей категории по параметру качество, производительность или функциональность (соответствие потребностям целевой группы покупателей) без учета ценового фактора. Знак может получить только продукт, имеющий рейтинг 5 звезд.



Знак «Выбор редакции» в рубриках «Игротека» и «СофтWare»
Качественный продукт, который мы рекомендуем своим читателям. Игра, претендующая на приз «Игровой Оскар» в конце текущего года. Лучшая в своем классе программа.





Публикации, в которых описаны находящиеся на диске программы, помечены этим знаком

СМОТРИ на диске

Системные требования:
- процессор Pentium II 233 MHz или выше
- 64 MB оперативной памяти или больше
- SVGA-видеокарта (65 тыс. цветов)
- операционная система Windows 9x/Me/NT/2000/XP

Bubble Snooker («Снукер») 1.2
ButterFlight («Повелитель Бабочек») 1.05
Carl the Caveman. Christmas Adventures («Грибоед. Рождественские приключения»)
Casino Island to Go
Circulate 1.07
Chainz 2
Checkers Challenge («Шашкодром»)
City Magnate
Cosmic Stacker
Electra («Электра») 1.72
Fate 1.21
Hyperspace Invader («Гиперзахватчик») 2.01
Ice Puzzle Deluxe
Luxor: Amun Rising
MicroBlots
Mosaic: Tomb of Mystery
Mount & Blade 0.731 beta
Rock Frenzy
Steam Brigade
Strike Ball 2 («Страйкбол» II 2.03)
Titan Attacks
Word Whacky

Демо-версии

Air Conflicts
Conflict: Global Storm
ETROM: The Astral Essence
Liquidator 1.2
Panzer Elite Action: Fields of Glory (Multiplayer)
SpellForce 2: Shadow Wars
War World: Tactical Combat 1.09
World War II Tank Commander

Патчи

«Магия Крови» 1.2
«Крутой Сэм» 2 2.068
«Нибиру: Посланник богов» #1
«Такеда 2: Путь самурая» 1.21
«Deadhunt: Охотник на нечисть» #1
F.E.A.R. 1.03
«Lock On 1.1: Горячие скалы» 1.12a
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth 1.03
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth 2 1.01
Battlefield 2 1.21

Видео

Company of Heroes
Driver: Parallel Lines
Hitman: Blood Money
ParaWorld
SpellForce 2: Shadow Wars
Spore
Stranglehold
SWAT 4: The Stetchkov Syndicate
The Godfather
The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar
Tomb Raider: Legend
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter
Warhammer: Mark of Chaos
WarPath

Драйверы

Видеокарты

ATI Catalyst 6.3
Intel Graphics Media Accelerator 14.19
NVIDIA ForceWare 84.21 WHQL

Звуковые карты

Realtek AC97 A3.84
Sound Blaster Audigy 2 ZS Notebook 02.08.0004
Sound Blaster X-Fi Driver 2.09.0000 Beta

Сетевые карты

Realtek LAN Driver 6.39

Материалы к статьям

Что означают звезды в наших рейтингах

★★★★★
Один из лучших продуктов в своей категории, лучшее качество по всем ключевым параметрам, отличная покупка.

★★★★★
Достойный внимания продукт, хорошо справляющийся со своими функциями, возможный кандидат на покупку.

★★★★★
Средний продукт по ключевым параметрам, со своими функциями справляется, но ничего выдающегося не демонстрирует.

★★★★★
Продукт, не удовлетворяющий нас своим качеством и/или другими параметрами.

★★★★★
Без комментариев.

Продукты тестируются в своих категориях и ценовых диапазонах. Количество звезд присуждается с учетом параметров цена/качество, цена/производительность или цена/функциональность. Рейтинг может пересматриваться – как снижаться при тестировании с новыми конкурентами, так и повышаться при переходе продукта в более низкую ценовую категорию.

Подписку с курьерской доставкой можно оформить

КИЕВ
KSS (044) 270-6220
«Блиц-Информ» (044) 205-5110
«ПрессЦентр» (044) 239-1049
«Саммит» (044) 254-5050

ГОРЛОВКА
«АВ сервис» (06242) 27-018

ДНЕПРОПЕТРОВСК
«Меркурий» (056) 744-7287
«Атма трейд» (056) 373-7631

ДОНЕЦК
«Бегемот» (062) 345-0626
«Идея» (0623) 81-0932

ЖИТОМИР
«Горизонт» (0412) 36-0582

ЗАПОРОЖЬЕ
«Пресс-сервис» (0612) 62-5151

ЛУГАНСК
ЧП «Ребрик И. В.» (0642) 53-4073

ЛЬВОВ
«Деловая пресса» (0322) 70-3468
«Фактор» (0322) 41-8391
«Львівський кур'єр» (0322) 23-0410

НИКОЛАЕВ
«Ноу-Хау» (0512) 47-2547

НОВАЯ КАХОВКА
ЧП «Хут О. А.» (05549) 46-303

ОДЕССА
«МиМ» (048) 777-4539

СЕВАСТОПОЛЬ
«Экспресс-Крым» (0692) 54-3584

СИМФЕРОПОЛЬ
«Крымский экспресс» (0652) 52-5727

СУМЫ
«Эллада S» (0542) 25-1249

ТЕРНОПОЛЬ
«Айсберг» (0352) 43-1011

ХЕРСОН
«Кобзарь» (0552) 22-5218

ЧЕРКАССЫ
«Медиа-Принт» (0472) 45-3113

ЧЕРНИГОВ
«Визард» (0462) 10-1381

ЧЕРНОВЦЫ
ЧП «Стронгин С. Б.» (03722) 72-410

Вы можете подписаться на «Домашний ПК» с доставкой в почтовый ящик дома или на работе либо с курьерской доставкой в ваш офис.

Подписку можно оформить круглогодично с любого следующего месяца на срок от одного месяца до одного года по почте в любом отделении связи или у нас в издательстве по Каталогу изданий Украины.

С вопросами и предложениями касательно распространения, а также с критикой в адрес предприятий, занимающихся продажей и доставкой наших изданий, обращайтесь в отдел распространения «Издательского Дома ITC».

«Домашний ПК» предлагает сотрудничество украинским компаниям и частным лицам, заинтересованным в розничном распространении журнала. Выгодные условия и цены.

Отдел распространения:
тел. (044) 331-0409; 331-0401

Новости



Florence

Совсем недавно корпорация Intel представила платформу под кодовым названием Florence, которая позиционировалась как «ПК будущего», и вот уже TCL (второй по величине производитель электроники в Китае), Alienware, Winbook и Medion готовятся начать поставки продукции, основанной на инновационном дизайне Florence и технологии Intel Viiv. В ближайшее время к этой четверке присоединятся и другие компании.

Florence, напоминающая жидкокристаллический монитор толщиной всего один дюйм, является полноценным центром цифровых развлечений и полнофункциональным ПК. Она имеет 17-дюймовый экран, встроенный ТВ-тюнер, пульт ДУ и беспроводную клавиатуру, которая убирается в корпус.

Похоже, что у платформы весьма неплохие перспективы. Уже появляются сведения о направлениях дальнейшего развития этой технологии. Например, некоторые версии Florence будут иметь мониторы с диагональю 19 и 23". Производители также обратились к Intel за помощью в разработке интерфейса для беспроводного доступа к кабельному и спутниковому телевидению.

Skype-телефон от ASUS

Компания ASUS представила телефон Skype с интегрированным беспроводным интерфейсом 802.11g. Аппарат имеет LCM-экран (128×64), светодиодную подсветку клавиатуры, способен заряжаться через USB. Время работы в режиме ожидания – 25 ч, в режиме разговора – 2 ч. Skype-телефон от ASUS может также служить пультом дистанционного управления для Windows Media Player.

Panasonic 10x

Недавно была представлена серия из трех инновационных моделей цифровых фотокамер Panasonic Lumix, включающая DMC-TZ1, DMC-FX01, DMC-LS2.

Пятимегапиксельное устройство DMC-TZ1 оборудовано объективом LEICA DC VARIO-ELMARIT и является самым миниатюрным цифровым фотоаппаратом с 10-кратным оптическим увеличением (112×58,1×40,2 мм). Оно комплектуется 2,5-дюймовым ЖК-дисплеем и чипом нового поколения для обработки изображений Venus Engine III, позволяющим одновременно с повышением быстродействия добиться двукратного уменьшения шума, а также снижения энергопотребления на 20%.

Функция *Extra Optical Zoom (EX)* доводит оптическое увеличение до 12,5x при 3-мегапиксельном разрешении, а режим *High Sensitivity* автоматически устанавливает максимальную светочувствительность (ISO 1600) для уменьшения размывания при съемке движущихся объектов.

Шестимегапиксельная DMC-FX01 укомплектована широкоугольным объективом с 3,6-кратным зумом (функция *EX* увеличивает его до 5x), а пятимегапиксельная DMC-LS2 обладает оптическим увеличением 3x (3,8x с *EX*).



Старт PS3 – в ноябре

В конце марта на специальной встрече с японскими разработчиками президент Sony Computer Entertainment Кен Кутараги наконец-то официально объявил дату старта ожидаемой всем игровым сообществом консоли нового поколения PlayStation 3. В течение долгого времени высокопоставленные официальные лица из Sony уверяли публику, что все идет по плану и next-gen-приставка поступит в магазины уже нынешней весной. Однако жизнь внесла свои коррективы, и, согласно последнему заявлению Кутараги, запуск PS3 состоится в ноябре 2006 г. Следует отметить, что консоль появится практически одновременно в магазинах всех трех ключевых для игровой индустрии регионов – Японии, США и Европы. Напомним, что приблизительно в этот же период Nintendo намеревается выпустить свою таинственную Revolution.

Samsung SPH-B5200





Компания Samsung объявила о выпуске телефона SPH-B5200, обладающего, кроме всего прочего, функциями просмотра цифрового ТВ стандарта DMB и возможностями портативной игровой консоли.

Samsung SPH-B5200 – это слайдер, только не совсем обычный. Верхняя панель с экраном может выдвигаться как горизонтально, так и вертикально. Причем в первом случае пользователь получает доступ к двум игровым джойстикам, а во втором – к телефонной клавиатуре.

SPH-B5200 оснащен экраном QVGA (240×320) с диагональю 2 дюйма и имеет встроенную двухмегапиксельную камеру.

OLPC

Мы уже рассказывали о проекте некоммерческой организации OLPC (One Laptop Per Child), в рамках которого запланирован выпуск портативных компьютеров стоимостью $100 с тем, чтобы, как следует из названия, они были доступны каждому ребенку. Похоже на то, что работа дизайнеров над внешним обликом устройства уже завершена. Заметим, что президент департамента продаж AMD Генри Ричард выразил уверенность в успехе проекта, что неудивительно, ведь лэптопы будут оснащены процессорами именно от этого производителя.





Sharp Zaurus

Новая модель Zaurus – SL-C3200, представленная в Японии Sharp, – является традиционным для этой компании продуктом с интегрированной клавиатурой QWERTY, относящимся к постепенно теряющей популярность категории стандартных КПК без коммуникационных функций.

Устройство имеет довольно большие габариты (124×87×25 мм) и массу (298 г), но при этом укомплектовано 3,7-дюймовым VGA-дисплеем, чувствительным к нажатию, и встроенным жестким диском емкостью 6 GB. SL-C3200 работает под управлением операционной системы Linux (Lineo uLinux), использует процессор Intel PXA270 с частотой 416 MHz, 64 MB RAM и 128 MB ROM.

Обмен данными обеспечивается с помощью слотов для карт SD и CF, портов USB и IrDA. Продукт комплектуется ПО Windows Media Player 10 и поддерживает видеоформаты MPEG1, MPEG2, MPEG4 (MP4), Windows Media Video, DivX Video, DV (AVI). На японском рынке Zaurus SL-C3200 будет продаваться по ориентировочной цене $640.

LG.Philips LCD

Компания LG.Philips LCD сообщила о разработке самой большой в мире на текущий момент ЖК-панели (ее диагональ составляет 100 дюймов). До последнего времени у рекордсменов в этой области максимальный показатель равнялся 82 дюймам. Новинка от альянса LG и Philips впечатляет своими размерами: ширина 2,2 м, высота 1,2 м.

Устройство было разработано LG.Philips LCD на заводе в южнокорейском городе Пажу, при этом использовалась подложка, изготовленная по технологии седьмого поколения (P7) и имеющая размер 1950×2250 мм.

По сообщению представителей LG.Philips LCD, новая матрица имеет время отклика 5 мс, содержит 6,22 млн пикселов и отображает 1,07 млрд цветов и оттенков. Контрастность составляет 3000:1, а угол обзора 180° как по горизонтали, так и по вертикали.

Пока по объемам продаж LG.Philips LCD уступает своим конкурентам из Samsung, однако теперь благодаря новому устройству она смогла вырваться вперед в «гонке диагоналей».

Камерафоны Cyber-shot

Под этой торговой маркой, хорошо знакомой любителям цифровой фотографии, отныне будет появляться и камерафоны. Компания Sony Ericsson представила два первых устройства (K800 и K790) из серии моделей известного бренда. Оба аппарата снабжены интегрированной камерой на 3,2 млн пикселов. K800 и K790 имеют традиционный для телефонов этой фирмы дизайн, но стоит повернуть их горизонтально и открыть затвор, прикрывающий объектив, как они сразу же превращаются в фотоаппараты, напоминающие «чистые» камеры Cyber-shot от Sony.



CeBIT 2006

Тимур Ягофаров

Выставка, традиционно проходящая в начале весны в Ганновере, по праву считается крупнейшей в мире в сфере ICT. Ведь здесь собираются как ведущие производители, так и те, кто только выходит на рынок с новыми идеями и продуктами. Не стало исключением и нынешнее шоу, на протяжении недели приковывавшее внимание всех имеющих отношение к информационным технологиям. На CeBIT 2006 приехало более 6 тыс. участников из 71 страны мира, которые на экспозиции общей площадью свыше 3 тыс. м² демонстрировали свои достижения. В рамках фоторепортажа невозможно познакомить со всеми новинками, поэтому для данного материала мы постарались отобрать только самое интересное и оригинальное.



Creative I-Trigue 250

Портативная акустика в комплекте с медиаплеером Zen Vision:M демонстрировалась на стенде Creative. Двухканальная АС с диапазоном частот 110 Hz – 20 kHz позволит насладиться хорошим звучанием, а благодаря сменным панелям трех цветов эта система будет прекрасно смотреться в любом интерьере.

Samsung SP-P300M



Этот сверхпортативный проектор массой 700 г настолько мал, что поместится в кармане пиджака. В качестве источника света в нем используется светодиод. От встроенных аккумуляторов он может работать в течение 2,5 ч.

Transcend Digital Album

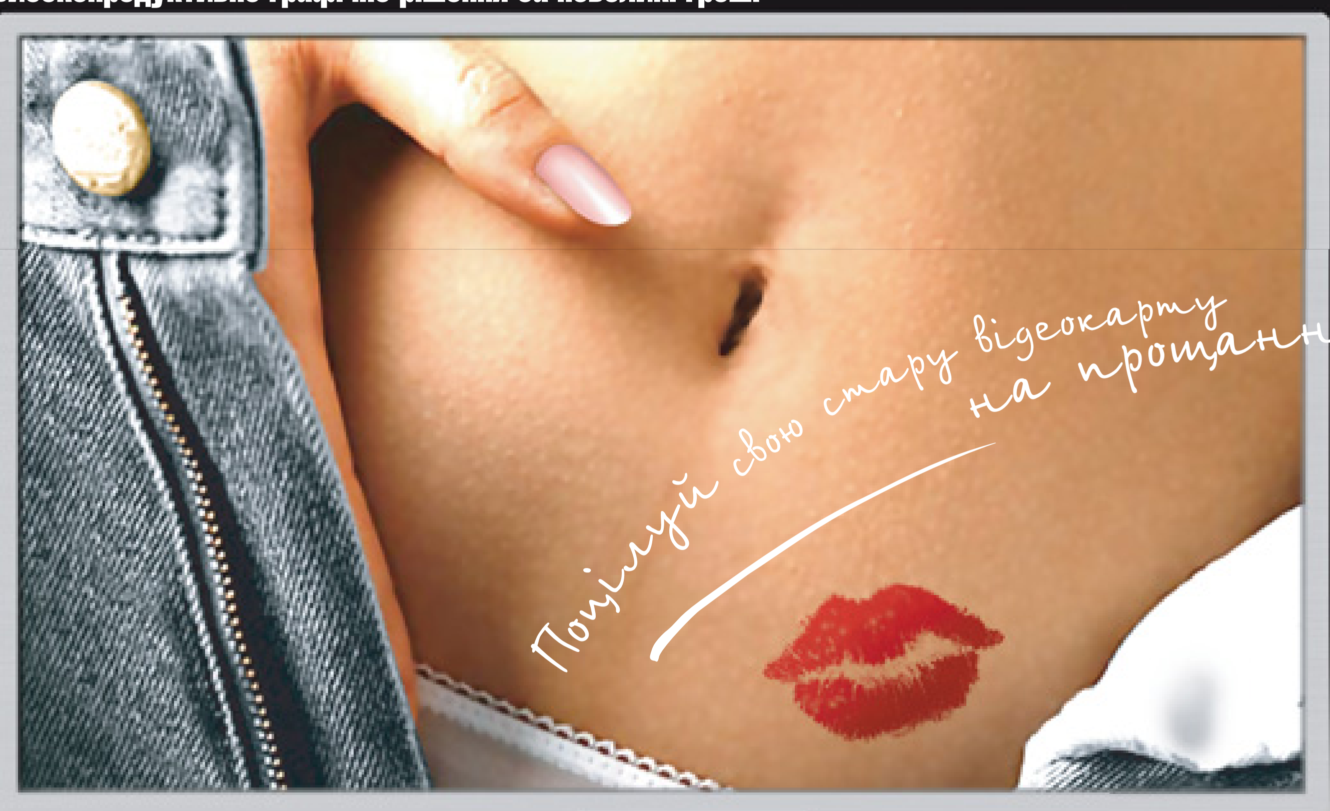


Данное устройство позволяет не только хранить фото на жестком диске емкостью 20 GB, но и делать к каждому снимку звуковые комментарии. ЖК-экран диагональю 2,5" имеет разрешение 294×228.

www.foxconn.ru
www.foxconnchannel.com



Материнські плати серій WinFast 6150/6100:
високопродуктивне графічне рішення за невеликі гроші



NEW!







6150K8MD-8EKRS





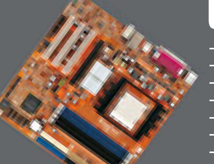
- AMD Athlon™ 64/64FX processors, Socket 939
- 2000 MT/s HyperTransport
- Dual channel DDR400 / DDR333 / DDR 266 DRAM x4 DIMMs, Max 4GB
- IEEE 1394a
- PCIe x16
- DVI interface/TV out
- 4 Serial ATAII / 300 w / RAID 0, 1, 0+1, 5
- **7.1 channel, Realtek ALC850 (HDA)**
- GbE LAN (Marvell)
- 8 USB 2.0 ports





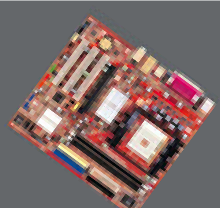


HD Video
HD Audio



6150K8MA-8EKRS

- AMD Athlon™ 64/64FX processors, Socket 939
- 2000 MT/s HyperTransport
- Dual channel DDR400 / DDR333 / DDR 266 DRAM x4 DIMMs, Max 4GB
- IEEE 1394a
- PCIe x16
- TV out
- 4 Serial ATAII / 300 w / RAID 0, 1, 0+1, 5
- 7.1 channel, Realtek ALC850
- GbE LAN (Marvell)
- 8 USB 2.0 ports



6100K8MB-RS

- AMD Athlon™ 64 / Sempron™ processors, Socket 754
- 1600 MT/s HyperTransport
- Single channel DDR400 / DDR333 / DDR 266 DRAM x2 DIMMs, Max 2GB
- PCIe x16
- 2 Serial ATAII / 300 w / RAID 0, 1
- 5.1 channel, Realtek ALC653
- 10/100M LAN (Realtek)
- 8 USB 2.0 ports

Дистрибутори: ASBIS (044) 455-4411; COMPASS (044) 531-9730; MTI (044) 458-3434

ASBIS®

ASBIS
www.asbis.ua



COMPASS
www.compass.ua



MTI
www.mti.ua

ASUS-Lamborghini VX1

Серия ноутбуков VX1 была создана совместными усилиями дизайнеров двух компаний. Доступны два цветовых варианта – желтый и черный. Поверхность крышки отполирована до зеркального блеска – так же, как и автомобили именитой торговой марки, принадлежащей Ferruccio Lamborghini.

Qosmio G30

Toshiba продемонстрировала портативный ПК со встроенным оптическим приводом нового поколения HD DVD-ROM. Этот ноутбук – настоящий центр развлечений, так как у его 17-дюймовой ЖК-панели разрешение 1920×1200, а видеоадаптер построен на чипе NVIDIA GeForce Go 7600.

ASUS S6

Начинкой ноутбуков сегодня трудно удивить, поэтому оригинальным ходом компании стало использование в отделке моделей серии S6 кожи разнообразной расцветки: от светло-коричневой до имитирующей змеиную кожу. В сочетании с алюминиевым корпусом это придает лэптопам весьма изысканный вид.



Samsung Q30+

Samsung представила первый в мире ноутбук, где вместо традиционного жесткого диска используется SSD-накопитель (Solid State Disk, твердотельный носитель на базе флэш-чипов, в котором отсутствуют подвижные элементы). Обновленный мобильный компьютер Q30 является лишь демонстрационным образцом, поскольку себестоимость SSD-памяти сегодня слишком высока для применения ее в качестве основного хранилища данных в лэптопах (32 GB – $960).





LG LCD Emotional

Новая серия ЖК-мониторов LG получила такое название за то, что в их конструкции используются светящиеся элементы, создающие определенный эмоциональный настрой. Наряду с красными вставками в виде колец и овалов применяются и голубые детали. При желании подсветку можно отключать, чтобы она не отвлекала.

BenQ E600

Среди фотокамер BenQ отметим данную модель, конструкция оптики которой значительно ускоряет настройку зума, а при съемке в панорамном режиме снимки делаются без предварительной фокусировки.

Sony Ericsson W950

Мобильные телефоны серии Walkman отличаются наличием функции MP3-плеера. Ультратонкая модель W950 с поддержкой UMTS способна хранить до 4 GB музыки, а ее цветной экран чувствителен к прикосновению.







LG U880

Ультратонкий UMTS-телефон выпускается как в двух однотонных цветовых решениях (черном и розовом), так и в особом исполнении от Roberto Cavalli. Аппарат оснащен MP3-плеером.

Одежда для iPod

Вскоре среди аксессуаров для iPod кроме портативных аудиосистем и различных стыковочных узлов появятся и специальные модели одежды. Органы управления плеером на них выполнены в виде деталей отделки: и выглядит стильно, и слушать музыку удобно.



Intel Developer Forum Spring 2006

Олег Касич

Вот уже 10 лет компания Intel проводит форумы для специалистов, разработчиков оборудования и программного обеспечения, а также представителей прессы, чтобы поделиться своим видением дальнейшего развития информационных технологий, обсудить их нынешнее состояние, ну и, конечно же, рассказать о собственных достижениях.

За десятилетнюю историю существенно расширились как география этого мероприятия, так и численность специалистов, имеющих возможность его посетить. Форумы для разработчиков начали проводиться по всему миру, однако ключевыми по праву остаются осенний и весенний, организуемые в Соединенных Штатах. IDF Sping 2006 проводился 7–9 марта в Moscone Center West, расположенном в деловом центре Сан-Франциско. Нынешний весенний форум прошел под лозунгом «Power-Optimized Platforms. Leap Ahead» («Энергосберегающие платформы. Прорыв на новый уровень»). В связи с этим одной из основных тем для обсуждения на форуме разработчиков стал анонс современной процессорной микроархитектуры, получившей название **Intel Core**. Информация о том, что создается комбинация лучших решений из предыдущих настольной и мобильной платформ с примесью уникальных подходов появилась еще в прошлом году, но в официальном анонсе Intel приоткрыла завесу тайны ее воплощения и обнародовала некоторые технические характеристики. Джастин Раттнер (Justin Rattner), старший заслуженный инженер-исследователь Intel и главный директор корпорации Intel по технологиям, отметил, что новая архитектура имеет пять ключевых инноваций.

Технология Intel Wide Dynamic Execution дает возможность каждому ядру выполнять до четырех инструкций одновременно. Intel Intelligent Power Capability позволяет снизить энергопотребление процессоров путем отключения блоков ядра, не задействованных в текущий момент. Совместное использование кэш-памяти второго уровня несколькими ядрами предполагает технология Intel Advanced Smart Cache. В ситуации, когда одно из ядер бездействует, второе может располагать всем объемом L2, сокращая количество обращений к RAM. Для уменьшения времени отклика памяти и повышения эффективности этой подсистемы была создана концепция Intel Smart Memory Access, основанная на оптимизированных алгоритмах предвыборки данных. Мультимедийные и игровые приложения, активно использующие инструкции SSE, SSE3 и SSE3 на новых процессорах, также станут работать ощутимо быстрее, так как Intel Advanced Digital Media Boost призвана ускорить выполнение этих команд.

На самом деле за перечисленными пятью нововведениями стоит множество архитектурных усовершенствований и инженерных разработок, которые в состоянии существенно увеличить производительность на 1 Вт потребляемой энергии. Такие уникальные возмож-

ности будут востребованы в различных областях компьютинга. Высокое быстродействие и малый нагрев процессоров позволят создавать тихие и компактные ПК. А владельцев ноутбуков наверняка обрадует шанс получить хорошую скорость вычислений при малом энергопотреблении. Все сказанное актуально и для серверных решений, где большой расход электроэнергии существенно повышает стоимость владения системой.

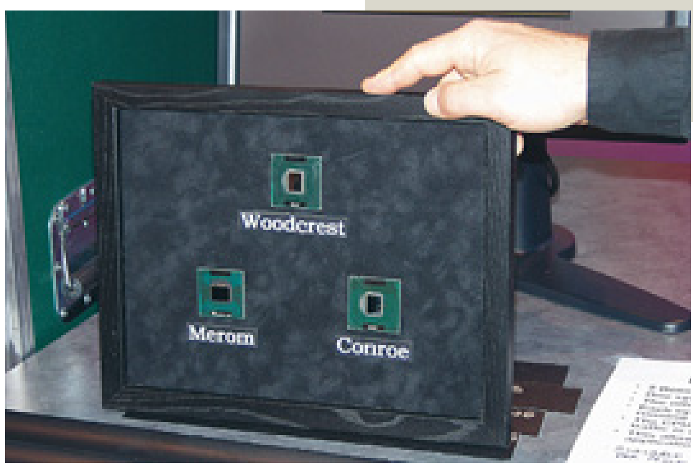
Уже летом текущего года будут представлены процессоры, использующие новую архитектуру. CPU для настольных систем под кодовым названием Conroe, по сведениям Intel, смогут обеспечить 40%-ное увеличение производительности по сравнению с Intel Pentium D 950, при этом его энергопотребление меньше на те же 40%. Кроме архитектурных изменений, немалое значение для достижения таких результатов сыграл переход на 65-нанометровую технологию. Одна лишь миграция с 90 нм позволила поднять скорость работы транзисторов на 20% и снизить потребление энергии на 30%. Следующее усовершенствование ожидается в 2007 году, когда для изготовления процессоров начнут использовать 45-нанометровый техпроцесс.

На сегодняшний день в массовом производстве находятся (или вот-вот достигнут этой стадии) 12 двухъядерных CPU, которые участникам форума продемонстрировал Патрик Гелсингер (Pat Gelsinger), старший вице-президент корпорации Intel. Однако концепция использования нескольких ядер в одном CPU не ограничивается

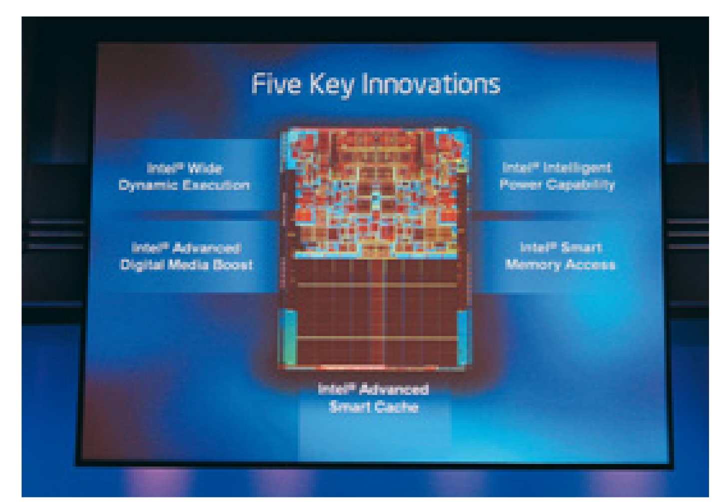


Продукты на Intel Core

Первые процессоры с микроархитектурой Intel Core для настольных систем (Conroe), серверов (Woodcrest) и мобильных компьютеров (Merom) будут иметь схожую структуру, однако алгоритмы работы и методы энергосбережения предполагается оптимизировать с учетом области их применения.



С этих процессоров начнется эра Intel Core



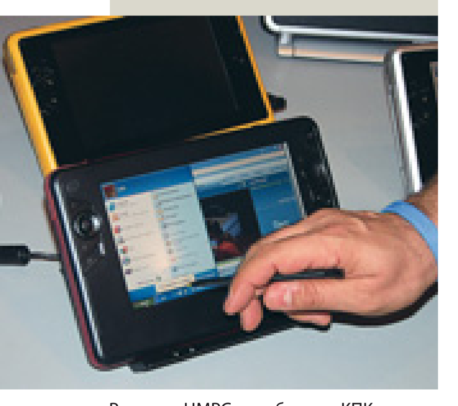
Новая архитектура имеет пять ключевых инноваций



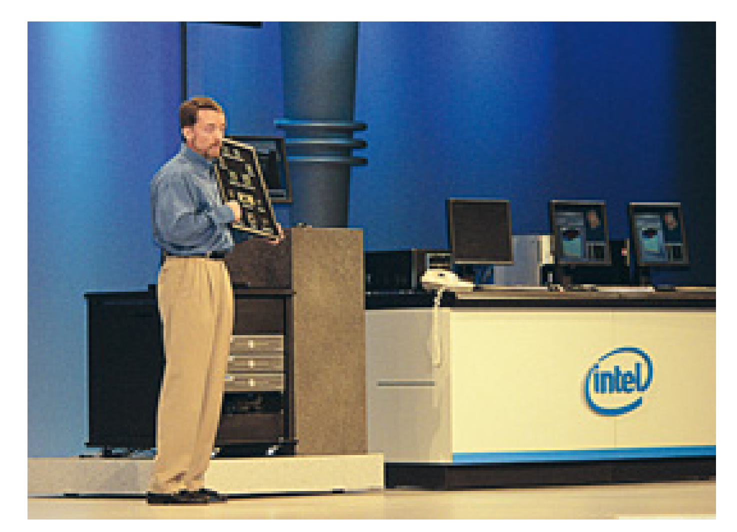
UMPC

Устройства UMPC объединяют в себе преимущества КПК, ноутбука и планшетного ПК. Основным интерфейсом взаимодействия с пользователем является 7-дюймовый сенсорный экран с поддержкой рукописного ввода. При необходимости можно подключить внешнюю клавиатуру через порт USB или посредством Bluetooth. Время автономной работы данных устройств пока не превышает 3 ч, но предполагается, что впоследствии они будут функционировать без подзарядки полный рабочий день.

Компании Samsung, ASUS и Founder уже анонсировали свои продукты, соответствующие этой категории, стоимость которых составляет порядка $1000. Использование менее оснащенных конфигураций даст возможность снизить цену устройства до $500.



Размеры UMPC чуть больше КПК, а возможности – как у ноутбука



Патрик Гелсингер демонстрирует дюжину двухъядерных процессоров



Рабочая система с четырехъядерными процессорами Kentsfield

двухъядерными продуктами. Таковые являются уже обыденными продуктами, занимающими нишу mainstream-решений, и постепенно вытесняют привычные одноядерные процессоры. На повестке дня многоядерность. Причем нужно отметить, что мы говорим не о каких-то планах на неопределенное будущее, упомянутые идеи уже реализованы в кремнии. Рабочие системы-концепты на основе четырехъядерных CPU (Kentsfield) были продемонстрированы на прошедшем форуме. Конечно, о массовом производстве таких изделий речь пока не идет, однако это уже технологии ближайшего времени (их анонс состоится в 2007 г.). А в отдаленной перспективе мы увидим процессоры с десятками и даже сотнями ядер, интегрированных на одной подложке и представляющих собой единый модуль. Такие системы смогут обладать грандиозной вычислительной мощностью, однако для реализации подобных проектов и воплощения их в жизнь необходимо провести глобальную подготовку и наукоемкие разработки. С этой целью корпорация Intel представила программу Tera-Scale Computing Research, которая охватывает широкий круг исследовательских проблем, в том числе развитие полупроводниковых решений, платформенных технологий, а также многопоточного ПО.

Большое внимание на форуме было уделено сегменту мобильных платформ. Благодаря постоянно увеличивающимся возможностям они становятся все популярнее. Особенно в свете того, что в некоторых странах ноутбуки приобретаются охотнее, чем настольные системы, и данная тенденция со временем только усиливается.

О новинках в этой области в своем докладе сообщил исполнительный вице-президент корпорации Intel Шон Мэлоуни (Sean Maloney). Впервые было рассказано о следующем поколении мобильной платформы Santa Rosa, которая придет на смену не так давно появившейся Napa. В новой платформе предполагается использовать двухъядерные процессоры Merom, базирующиеся на микроархитектуре Intel Core, а также усовершенствованный набор системной логики Crestline с улучшенными графическими возможностями. Модернизации подвергнется и адаптер беспроводной связи Wi-Fi, работающий в недавно принятом стандарте IEEE 802.11n и получивший название Kedron. Принципиально иным в этой платформе будет использование ускорителя, основанного на флэш-памяти типа NAND, который позволит уменьшить время загрузки системы, а за счет сокращения числа обращений к жесткому диску – несколько снизить потребление энергии. Такая технология получила название Robson.

Дальнейшая миниатюризация компонентов мобильных систем сделала возможным появление новой категории переносных устройств малого формфактора – Ultra Mobile PC (UMPC). В поступавшей ранее информации такие концепты имели кодовое название Origami. UMPC, по всей видимости, займет промежуточное положение между дорогими КПК и ноутбуками. К первым он ближе по габаритам, а вот что касается функциональности, то уместнее сравнивать UMPC с лэптопом. Первые концепты, которые вскоре пойдут в серию, оснащаются 7-дюймовым сенсорным дисплеем, процессорами Intel Celeron M с низким напряжением питания (ULV), 512 MB памяти, 40-гигабайтовым жестким диском (1,8") и беспроводными интерфейсами Wi-Fi и Bluetooth (опционально GPS). При этом вес UMPC не превышает 1 кг, а толщина – 3 см. В качестве ОС используется Windows XP Tablet PC Edition 2005 с дополнительным ПО Touch Pack, что позволяет работать со всеми привычными приложениями. Благодаря такой функциональности, скрывающейся в корпусе весьма скромных габаритов, UMPC, безусловно, найдет своих приверженцев, однако успешность проекта во многом будет зависеть от доступности этих устройств и разумной ценовой политики.

Из самых интересных новинок беспроводных технологий на форуме были продемонстрированы PCMCIA-карты с поддержкой WiMAX для мобильных ПК (их производство намечено на второе полугодие) и первая микросхема с Wi-Fi и WiMAX на одном кристалле под кодовым названием Ofer. Ну а в подтверждение идеи повсеместной интеграции в нашу жизнь беспроводных технологий во время одного из докладов был представлен забавный концепт мотороллера, оснащенного WiMAX.

Новые подходы Intel к улучшению потребительских свойств своих продуктов дают нам возможность приобретать более компактные, экономичные и надежные устройства, а также начать внедрение высоких технологий там, где ранее это казалось невероятным.



Первый в мире мотороллер с WiMAX

ХардWare



Edifier S2.1

Цена – $88

Продукт предоставлен дистрибьютором Edifier в Украине ООО «ЭЛСИ-А», тел. (044) 4618523

Конфигурация
2.1

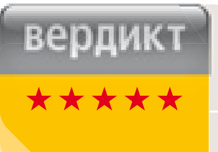
Суммарная мощность
80 Вт RMS

Сателлиты
двухполосные, мощность 40 Вт RMS (2×20 Вт)

Сабвуфер
40 Вт RMS

Частотный диапазон
36 Hz – 20 KHz

С первого взгляда кажется, что сателлитам системы S2.1 совсем не нужен сабвуфер. Конструкция колонок весьма солидна, а звучание вполне достойное. Правда, заметна потеря высоких частот на низком уровне громкости – их приходится добавлять с помощью проводного пульта, на котором расположены все необходимые элементы управления (Bass, Treble, Balance, Volume). При увеличении громкости воспроизведение становится равномерным и агрессивным, чему способствуют мощный сабвуфер и трехдюймовые среднечастотные динамики в сателлитах. Можно с уверенностью сказать, что в данном ценовом диапазоне Edifier S2.1 способна побороться за призовое место, поскольку систем с подобным соотношением цена/производительность на рынке не так уж и много.



ЗА
Классический дизайн; агрессивное звучание; солидная конструкция

ПРОТИВ
Недостаток высоких частот на низкой громкости



Logitech QuickCam Pro 5000

Цена – 493 грн

Продукт предоставлен DataLux, www.datalux.ua

Матрица
CCD, 1,3 млн пикселов

Интерфейс
USB 2.0

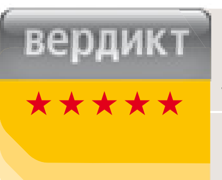


Гибкостью системы крепления QuickCam Pro 5000 напоминает модель Fusion, рассмотренную нами в прошлом номере «ДПК». Можно сказать, что в последнее время производители Web-камер при конструировании подставок ориентируются на LCD-мониторы.

Качественная 1,3-мегапиксельная матрица позволяет сохранять изображения с разрешением 1280×960 и видеофрагменты формата 640×480. Поддерживается фирменная технология Logitech RightLight, увеличивающая яркость картинки за счет использования большего числа транзисторов.

Перемещение лица отслеживается объективом в пределах кадра, а специальное ПО Logitech Video Effects позволяет применять различные видеоэффекты.

Для более комфортного общения через Интернет Pro 5000 комплектуется проводной гарнитурой.



ЗА
Высокое качество изображения; ПО Logitech Video Effects

ПРОТИВ
Видеоэффекты не всегда корректны



iRiver T10

Цена – 1388 грн

Продукт предоставлен
«Итком»,
www.itkom.com.ua

Объем памяти
1 GB

Форматы
MP3, WMA, OGG, ASF

Функции
MP3-плеер, диктофон, FM-радио

Питание
1×AA

Интерфейс
USB 2.0

Разъем USB
mini-USB

Габариты, мм
85,8×40,8×29,4

Вес, г
49 (без аккумулятора)

Модель T10 стала первой в новой линейке iRiver, в которую входят также T20 и T30. Дизайн T10 выполнен в ярком молодежном стиле, очевидно, что данный плеер предназначен для людей, ведущих активный образ жизни. С этим связана и важная отличительная особенность устройства – наличие небольшого карабина, заменяющего стандартное ушко. С его помощью T10 можно легко прикреплять на куртку или рюкзак, одним движением пальца отодвигая пружинный механизм прочного карабина. Так как в iRiver T10 применяется аккумулятор формата AA, корпус аппарата достаточно крупного размера.

Немного подкачало управление: выглядящий как стандартный мини-джойстик рычаг на деле оказался простой кнопкой, а расположенные по окружности клавиши довольно сложно нажать, не задев центральной. Блокируется устройство посредством поворота внешнего кольца, обрамляющего мини-джойстик.

Интерфейс и навигация по меню вопросов не вызвали: даже люди, имеющие небольшой опыт обращения с подобной техникой, без труда разберутся в них.

Звучание у этой модели оказалось традиционно на высоте. Наличие эквалайзера позволяет подстроить частоты на свой вкус, а система SRS WoW добавляет объемности и усиливает басовый компонент композиций.

Удивляет и время работы плеера от одного элемента питания, составляющее около 50 ч непрерывного прослушивания. Однако цену на T10 вряд ли можно назвать демократичной – за стиль и качество придется выложить немалую сумму.

вердикт ★★★★★

ЗА
Стильный дизайн; качество воспроизведения

ПРОТИВ
Недостаточно удобное управление; высокая цена



Бюджетный ПК

с бюджетом небольшой африканской страны

Sun Fire E25K Server

$3 520 142

ПК месяца *Live!* April Edition

В преддверии выхода S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl мы решили собрать компьютеры, позволяющие этому ожидаемому многими шутеру работать безо всяких притормаживаний. Более того, на представленных нами ПК, скорее всего, запустятся любые игры, которым предстоит появиться в ближайшие пять лет (хотя как знать...). Кто-то скажет, что мы перегнули палку, и за те же деньги можно приобрести от 8750 до 250 000 приставок Sony PlayStation 3. Но, с одной стороны, зачем вам столько консолей, а с другой – данные ПК это не только мощные игровые системы, они могут служить отличными обогревателями, мебелью и даже домом для своих владельцев. С третьей же стороны – на развлечениях не экономят!

Оптимальный ПК

Для тех, кто стеснен в средствах

NEC Earth Simulator

$59 000 000



Прогрессивный ПК

На развлечениях не экономят!

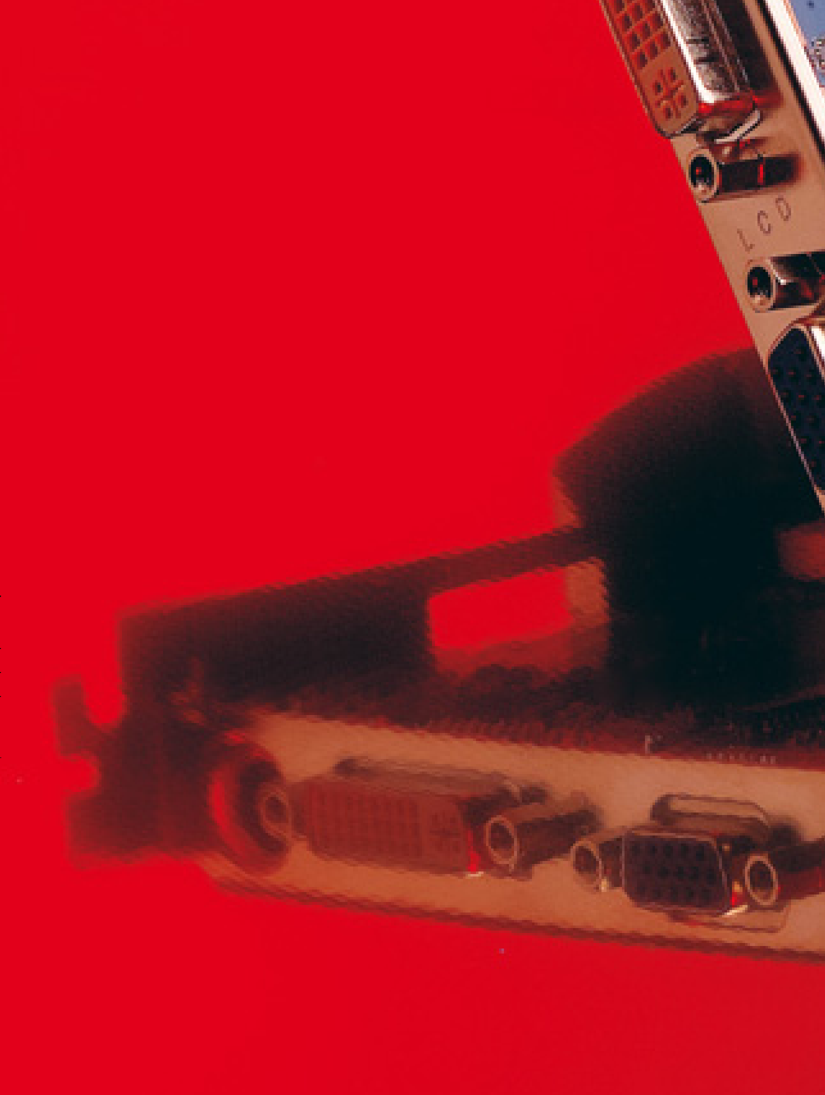
IBM Blue Gene

$100 000 000



Видеокарты среднего ценового диапазона

Роман Оберемко



В прошлом номере мы проводили тестирование игровых акселераторов нижней ценовой категории, на этот раз представляем вниманию читателей следующую подборку тестов графических адаптеров стоимостью от $150 до 250.

В означенный диапазон попадают платы, которые имеют вполне доступную цену и вместе с тем демонстрируют довольно неплохую производительность даже в тяжелых режимах. Как и в предыдущем материале, мы рассматривали продукты только PCI Express, учитывая постепенное уменьшение на рынке доли AGP и ограниченный выпуск новых видеокарт с поддержкой старого интерфейса.

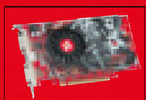
Методика тестирования и стенд те же, что и при подготовке прошлых материалов: синтетические тесты 3DMark03 и 3DMark05, игровые тесты F.E.A.R., DOOM 3, Half-Life 2, Far Cry (патч v.1.33) в разрешении 1280×1024 (1280×960) с максимально возможными значениями антиалиасинга и анизотропной фильтрации (см. ДПК-DVD), а также определение разгонного потенциала видеокарты с шагом в 5 MHz и последующим двукратным прогоном 3DMark05 в качестве испытания на стабильность.

ASUS



- EAX1600 Pro
- Extreme N6600 GT Silencer

Club



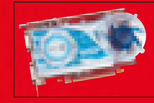
- 3D CGAX-RX86DD
- 3D CGAX-TX166V

Gigabyte



- GV-NX66T128D
- GV-RX80256D

HIS



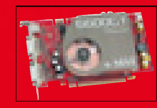
- X1600 Pro IceQ
- X1600 XT IceQ
- X800 GTO IceQ
- X800 GTO

Leadtek



- WinFast PX6600 GT TDH Extreme

MSI



- NX6600 GT-VT2D128E Diamond
- NX6800 XT-TD128E
- RX1600 Pro-TD256E

Point of View



- VGA15021P (GeForce 6800 GS)
- VGA150723-1 (GeForce 6600 GT)

PowerColor



- X1600 Pro

Sapphire



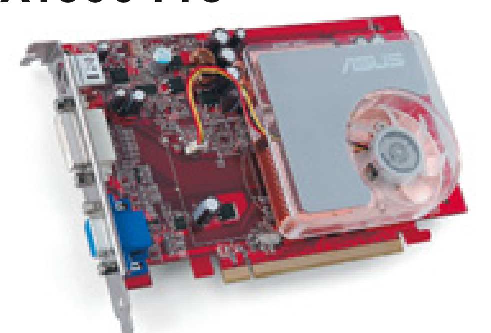
- X1600 Pro
- X1600 XT
- X800 GTO Ultimate


ASUS
SilentCool

ASUS EAX1600 Pro

Цена – $145

Продукт предоставлен
TechnoPark,
тел. (044) 594-1515



Видеокарта ATI Radeon X1600 Pro от ASUS заметно отличается от референсного образца: полностью переработан дизайн печатной платы, использованы меньший, но при этом медный радиатор и вентилятор с регулируемой скоростью вращения. Что, правда, мало помогает: даже на низких оборотах шум хорошо различим.

Как и остальные представители тысячной линейки ASUS, EAX1600 Pro поддерживает все современные технологии, что позволит в полной мере насладиться красотами современных игр.

Невысокая производительность данного продукта с лихвой компенсируется низкой стоимостью и отличными показателями разгона по ядру, хотя возможности памяти в этом плане немного огорчают.



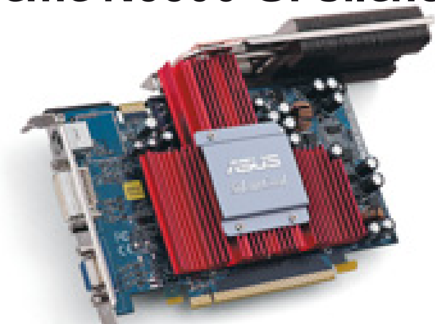
ЗА
Медный радиатор, разгонный потенциал ядра

ПРОТИВ
Очень шумный вентилятор

ASUS Extreme N6600 GT Silencer

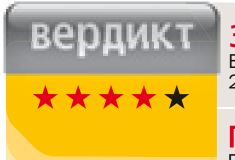
Цена – $187

Продукт предоставлен
TechnoPark,
тел. (044) 594-1515



Видеокарта оснащена фирменной системой охлаждения ASUS SilentCool, состоящей из массивного алюминиевого радиатора, который прикрывает не только графическое ядро, но и модули памяти, и тепловой трубки, проходящей сквозь радиатор, с нанизанными на нее алюминиевыми ребрами для увеличения площади теплообмена. Верхняя часть системы имеет подвижную конструкцию – для лучшего охлаждения радиатор можно развернуть на 90° в сторону процессорного кулера. Но в этом есть и свои недостатки – если компьютер укомплектован высоким собственным радиатором, то повернуть радиатор платы не получится.

Также стоит отметить увеличенный до 256 MB объем видеопамяти.



ЗА
Бесшумное охлаждение; оригинальный дизайн; 256 MB памяти

ПРОТИВ
Проблемы с установкой в системы с высоким процессорным кулером

Club 3D CGAX-RX86DD

Цена – $170

Продукт предоставлен
«Евро Плюс»,
тел. (044) 249-3741;
«Навигатор»,
тел. (044) 241-9494



Видеокарта Club 3D CGAX-RX86DD интригует своим наименованием – X800 RX. Только после посещения официальной странички компании становится ясно, что перед нами не что иное, как ATI Radeon X800 GT.

Адаптер основан на уже устаревшем чипе RV423, т. е. не поддерживает современные графические технологии. Но наличие 8 пиксельных и 6 вертексных конвейеров, 256 MB памяти и 256-битовой шины позволяют этой видеокарте до сих пор показывать хороший уровень производительности, а невысокая цена делает ее очень заманчивым вариантом.

К сожалению, свою ложку дегтя в бочку меда добавляют весьма шумный вентилятор и память, практически неспособная к разгону.



ЗА
Хорошая производительность

ПРОТИВ
Шумный вентилятор; устаревшая архитектура графического чипа

Club 3D CGAX-TX166V

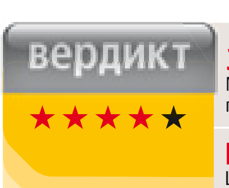
Цена – $210

Продукт предоставлен
«Евро Плюс»,
тел. (044) 249-3741




Видеокарта от Club 3D, основанная на чипе Radeon X1600 XT, привлекает внимание очень многих пользователей. Она, казалось бы, полностью отвечает требованиям современного игрока – в наличии поддержка всех современных графических технологий, высокие частоты GPU и памяти, низкое энергопотребление. Отдельно стоит упомянуть уровень разгона данной платы. Ядро не обладает рекордными показателями (но чего еще ожидать от старшего продукта в семействе?), а вот память порадовала – модули GDDR3 со временем выборки 1,4 нс позволили покорить рубеж 1640 MHz.

Но, как обычно, есть и свои минусы – шумный вентилятор мешает сосредоточиться во время работы, а шина памяти имеет ширину всего 128 bit.



ЗА
Медный радиатор; хорошие показатели разгона памяти

ПРОТИВ
Шумный вентилятор; высокая цена; 128-битовая шина памяти

Gigabyte GV-NX66T128D

Цена – $160

Продукт предоставлен представительством Gigabyte в Украине, www.gigabyte.kiev.ua; «Евро Плюс», тел. (044) 249-3741



Классический образец видеокарт семейства GeForce 6600 GT. Крепкий середнячок, который по сравнению со многими участниками сегодняшнего тестирования кажется старожилом. Но это не мешает Gigabyte GV-NX66T128D показывать очень хорошие результаты.

Плата выполнена в строгом соответствии с референсным дизайном и практически ничем не выделяется среди соплеменниц. Немного портят впечатление довольно шумный вентилятор и низкий разгонный потенциал, но невысокая цена с лихвой компенсирует эти огрехи.

Видеокарта будет хорошим выбором для пользователя, желающего сделать недорогую покупку и не предъявляющего высоких требований к производительности в тяжелых режимах.

вердикт ★★★★★

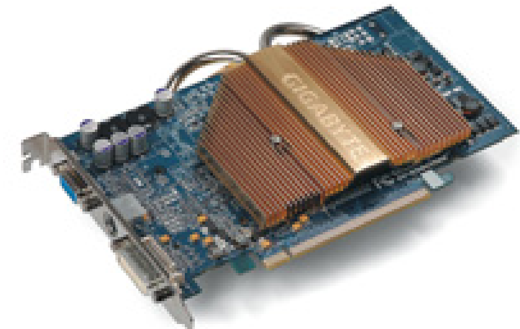
ЗА
Хорошая производительность

ПРОТИВ
Шумный вентилятор; низкий уровень разгона

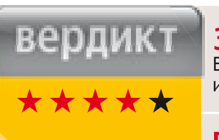
Gigabyte GV-RX80256D

Цена – $200

Продукт предоставлен представительством Gigabyte в Украине, www.gigabyte.kiev.ua; «Евро Плюс», тел. (044) 249-3741



Видеокарта Gigabyte GV-RX80256D основана на чипе ATI Radeon X800. Из достоинств стоит отметить пассивную систему охлаждения, состоящую из двух радиаторов на лицевой и тыльной стороне платы, которые соединены между собой тепловой трубкой. Правда, такая конструкция хоть и обеспечивает неплохое охлаждение и полную бесшумность работы устройства, но не способствует высокому разгонному потенциалу. Карта оснащена 256 MB памяти типа GDDR3, имеет 256-битовую шину и конвейерную формулу 12/6. Несмотря на то что ядро не поддерживает современных графических технологий, Gigabyte GV-RX80256D показывает очень хороший уровень производительности как в синтетических, так и в игровых тестах.



ЗА
Бесшумная система охлаждения; хорошая производительность

ПРОТИВ
Устаревшая технология; радиатор не касается модулей памяти; высокая цена

HIS X1600 Pro IceQ

Цена – $145

Продукт предоставлен
«Евро Плюс»,
тел. (044) 249-3741



Многие пользователи сразу же после покупки видеокарты меняют систему охлаждения на более мощную и тихую, но, как следствие, из-за этого теряют гарантию. Плата X1600 Pro IceQ от HIS избавит от подобных проблем, потому что она уже оснащена одним из лучших на сегодняшний день кулером – Arctic Cooling. Такой вариант не только бесшумен, но и позволяет поднять порог разгона GPU и понизить его температурный режим. Но с другой стороны, могут возникнуть иные проблемы – HIS X1600 Pro IceQ не устанавливается на некоторые материнские платы с массивными радиаторами на северном мосту. Ко всему прочему, система охлаждения Arctic Cooling будет перекрывать соседний слот.

вердикт ★★★★★

ЗА
Охлаждение Arctic Cooling; впечатляющий разгон ядра

ПРОТИВ
Ограниченные возможности разгона памяти; проблемы с установкой на некоторые материнские платы

HIS X1600 XT IceQ

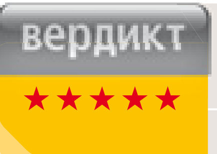
Цена – $205

Продукт предоставлен
«Евро Плюс»,
(044) 249-3741



Еще один представитель линейки IceQ от HIS – на этот раз плата, основанная на ядре Radeon X1600 XT. Выглядит HIS X1600 XT IceQ как брат-близнец X1600 Pro, отличаясь лишь оснащением модулей памяти собственными радиаторами, что позволяет достичь более высоких частот памяти.

Видеокарта обладает прекрасной производительностью и поддерживает все новомодные веяния современной игровой индустрии. Попытка разгона по ядру не дает высоких результатов, но другого от старшего представителя семейства ждать и не приходится. Зато очень радует частотный потенциал памяти – модули GDDR3 именно на этой плате продемонстрировали в ходе тестирования лучшие показатели и позволили взять рубеж 1680 MHz.



ЗА
Охлаждение Arctic Cooling; высокий уровень разгона; радиаторы на модулях памяти

ПРОТИВ
Проблемы с установкой на некоторые материнские платы

HIS X800 GTO IceQ

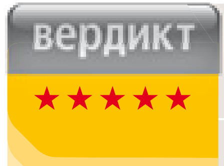
Цена – $178

Продукт предоставлен
«Евро Плюс»,
(044) 249-3741



Имея не самую современную архитектуру графического чипа, видеокарты на Radeon X800 GTO показывают очень хорошую производительность даже в сравнении со старшими представителями линейки Radeon X1600. Немаловажную роль в этом играют шина памяти шириной в 256 bit, в отличие от 128 bit у X1600 XT, и немного улучшенная конвейерная формула – 12/6 против 12/5. Новые видеокарты не спасают ни более высокие частоты, ни память типа GDDR3.

Использование системы охлаждения от Arctic Cooling позволяет значительно нарастить значения частоты ядра и памяти и еще больше повысить производительность. Как недостаток отметим отсутствие поддержки современных графических технологий.



ЗА
Система охлаждения Arctic Cooling; хорошая производительность

ПРОТИВ
Устаревшая архитектура чипа



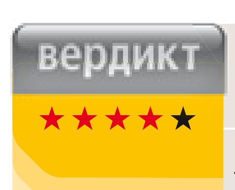
HIS X800 GTO

Цена – $170

Продукт предоставлен
«Евро Плюс»,
(044) 249-3741



Видеокарта HIS X800 GTO без приставки IceQ ничем, кроме дизайна, не отличается от своего немного более дорогого собрата – в этом продукте производитель придерживался стандартов, заданных ATI. Радуют и тихий вентилятор системы охлаждения, который едва слышен на фоне остальных кулеров системы, и очень хорошая производительность, и невысокая цена. Но в связи с применением типового радиатора уровень разгона оказался ниже, чем у версии IceQ. В общем, с учетом разницы всего в несколько долларов целесообразность приобретения данной видеокарты весьма сомнительна. Хотя она, безусловно, найдет своих покупателей среди нетребовательных к графическим нововведениям пользователей, стремящихся достичь оптимального сочетания цены и производительности.



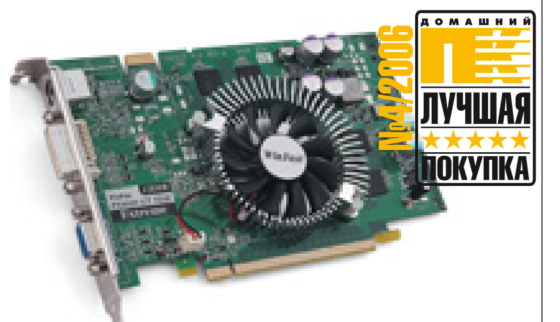
ЗА
Высокое быстродействие; тихий вентилятор

ПРОТИВ
Устаревшая ахитектура графического чипа

Leadtek WinFast PX6600 GT TDH Extreme

Цена – $180

Продукт предоставлен ASBIS, www.asbis.ua



Leadtek WinFast PX6600 GT TDH Extreme представляет собой уже разогнанную версию и имеет частоты 550 MHz по ядру и 1120 MHz по памяти против штатных 500 и 1000 MHz соответственно. Но и это не предел, для нашего образца лимит разгоняемости GPU составил 590 MHz, а использование памяти типа GDDR3 со временем выборки 1,6 нс позволило покорить рубеж 1280 MHz.

Хотя видеокарты, основанные на чипе GeForce 6600 GT, являются одними из самых старых в нашем тестировании и имеют конвейерную формулу лишь 8/6, они поддерживают все современные технологии и по сравнению со своими соперниками показывают очень хорошую производительность. Ко всему прочему вентилятора системы охлаждения на плате от Leadtek практически не слышно.

вердикт ★★★★★

ЗА
Заводской тюнинг; высокая производительность; прекрасный разгонный потенциал

ПРОТИВ
Не обнаружено

MSI NX6600 GT-VT2D128E Diamond

Цена – $165

Продукт предоставлен MTI, www.mti.ua



Видеокарта MSI NX6600GT-VT2D128E Diamond с первого взгляда производит сильное впечатление. Ярко красный текстолит, медный радиатор с зеркальной верхней накладкой, прикрывающий модули памяти, и голубая подсветка вентилятора не оставят равнодушными владельцев прозрачных корпусов.

На плате есть разъем дополнительного питания, но не привычной 6-пиновой конфигурации, а такого же типа, который используется для подключения флоппи-дисковода. Чем объяснить подобное решение, непонятно, поскольку видеокарты, основанные на чипе 6600 GT, не требуют дополнительного питания, а частоты ядра и памяти стандартны. Зародившаяся было надежда на повышенный разгонный потенциал быстро улетучилась.

вердикт ★★★★☆

ЗА
Оригинальный дизайн; подсветка кулера; медный радиатор, прикрывающий модули памяти

ПРОТИВ
Несколько шумный вентилятор; разъем дополнительного питания с нестандартным коннектором

Как это работает: HDR

На данный момент принята цветовая модель передачи изображений RGB (red, green, blue), которую еще называют LDRi (Low Dynamic Range image). Она разрабатывалась для современных устройств, таких как телевизоры, мониторы и т. д. Суть этой схемы состоит в том, что любой оттенок можно выразить сочетанием трех основных цветов – красного, зеленого и синего – с правильно подобранной интенсивностью свечения, которая представляется в виде 256 градаций на цветовой канал. Само число 256 появилось как компромисс между производительностью видеоподсистемы, требованиями к реалистичности изображения и двоичной природой компьютерных вычислений ($256 = 2^8$). В результате исследований было выявлено, что 16,7 млн (256×256×256) оттенков вполне достаточно для правильной передачи изображений фотографического качества.

Но одна из недоработок данной модели всплыла только сегодня, когда компьютерные игры развиваются особенно интенсивно и выдвигаются высокие требования к реалистичности картинки. Модель RGB не может передать многие эффекты, к которым человек настолько привык в повседневной жизни, что не обращает на них внимания – например временное ослепление при выходе из темного помещения, солнечные зайчики на блестящих поверхностях и др. В ПК-играх, в частности в современных шутерах, такие эффекты просто оживляют виртуальный мир.

Именно для получения правдоподобной графики и предназначена модель HDRi (High Dynamic Range image), где каждая точка изображения описывается реальными физическими параметрами. Если одна точка в действительности ярче другой в два раза, то и на картинке она должна быть именно вдвое ярче. Основным отличием HDRi от RGB является манипулирование вещественными, а не целыми числами, и здесь уже не обойтись одним байтом на канал цвета. Естественно, это приводит к возрастанию требований к графическим акселераторам и снижению уровня fps.

Новая технология задействуется в так называемом HDR-рендеринге. Суть процесса состоит в том, что при применении чисел с плавающей запятой получается намного более реалистичный результат, нежели при расчетах с целочисленной моделью RGB. В современных играх преобладает формат OpenEXR, разработанный студией Industrial Light and Magic. С учетом использования 16-битовых вещественных чисел на каждый канал в итоге получается 48 битов на пиксел, что, согласитесь, немало. И именно благодаря этому мы видим на мониторе не блеклое грязно-желтое солнце и сероватое небо, а яркую картинку, очень приближенную к реальности.

Стоит упомянуть, что применение HDR-рендеринга и формата OpenEXR допустимо только в случае поддержки игровым акселератором Shader Model 3.0 и выше. Таким образом, преимущества новой технологии передачи изображения в играх вы сможете оценить только на видеокартах GeForce серий 6 и 7, а также на тысячной линейке ATI.



Без использования HDR

С использованием HDR

MSI NX6800 XT-TD128E

Цена – $170

Продукт предоставлен
«Евро Плюс»,
тел. (044) 249-3741



Видеокарта 6800 XT основана на ядре NV41 – одном из первых с изначальной поддержкой PCI Express, что позволило удешевить платы, отказавшись от использования моста HSI. Но из-за крайне низких частот ядра и памяти, да к тому же еще и типа DDR с весьма высоким временем доступа эта карта показывает очень слабые результаты и проигрывает практически всем, будучи не в состоянии сократить отставание даже с помощью разгона. Конвейерная формула 12/5 и 256-битовая шина памяти помогают опередить соперников только при высоких разрешениях в тяжелых режимах, но тогда игра больше напоминает слайд-шоу.

Довершает неутешительную картину очень шумный вентилятор, гул которого хорошо различим даже на фоне музыки.



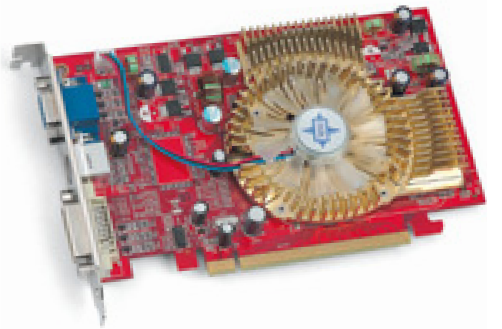
ЗА
Конвейерная формула 12/5

ПРОТИВ
Шумный вентилятор; низкая производительность

MSI RX1600 Pro-TD256E

Цена – $145

Продукт предоставлен
MTI, www.mti.ua



Данный Radeon X1600 Pro в исполнении MSI на чипе RV530 имеет 256 MB на борту, что строго соответствует референсному дизайну, но в системе охлаждения разработчики не стали придерживаться стандартов ATI и использовали алюминиевый радиатор собственного производства, который накрывает и модули памяти на лицевой стороне устройства. Вместе с тем немного странно выглядит отсутствие радиаторов на чипах памяти с тыльной стороны карты, из-за чего продукт кажется незавершенным.

Вентилятор, использованный в MSI RX1600 Pro-TD256E, совсем не шумный, его практически не слышно, но со своими непосредственными задачами он справляется отлично. Уровень производительности видеокарты не очень высок, но вполне соответствует цене.



ЗА
Тихий вентилятор; скромная цена

ПРОТИВ
Низкая производительность

Point of View VGA15021P (GeForce 6800 GS)



Цена – $235

Продукт предоставлен
«Евро Плюс»,
(044) 249-3741

Видеокарты GeForce 6800 GS на базе ядра NV42, появившегося в конце 2005 г., сразу же завоевали популярность благодаря своей производительности, прекрасному разгонному потенциалу и сравнительно невысокой стоимости. А учитывая то, что на сегодняшний день эти видеокарты еще подешевели, вряд ли найдется другой продукт с таким соотношением цены и производительности.

Некоторым цена покажется все же высоковатой, но ближайшие соперники – Radeon X1600 XT и X800 GTO – хоть и стоят немного дешевле, но первая недотягивает по производительности, а вторая не поддерживает современных графических технологий.

Ко всему прочему система охлаждения с использованием тепловой трубки очень эффективна и обладает низким уровнем шума.



ЗА
Отличная производительность; отменный разгонный потенциал

ПРОТИВ
Не обнаружено

Point of View VGA150723-1 (GeForce 6600 GT)

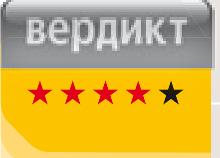
Цена – $155

Продукт предоставлен
«Навигатор»,
тел. (044) 241-9494



Графический акселератор GeForce 6600 GT в исполнении Point of View внешне ничем не отличается от референсного образца, разница лишь в том, что на нем установлено 256 MB видеопамяти и имеется дополнительный разъем питания, причем в отличие от MSI – стандартный 6-пиновый.

Если 256 MB на плате принесут некоторый прирост производительности в системах с объемом оперативной памяти 512 MB, то наличие дополнительного питания выглядит немного необычно: видеокартам на основе чипа NV43 вполне достаточно той энергии, которую они получают по шине PCI Express. Использованный в системе охлаждения вентилятор издает неприятный шум, притом довольно громкий. Но учитывая невысокую цену, этот недостаток можно и простить.



ЗА
256 MB памяти; доступная цена

ПРОТИВ
Шумный вентилятор

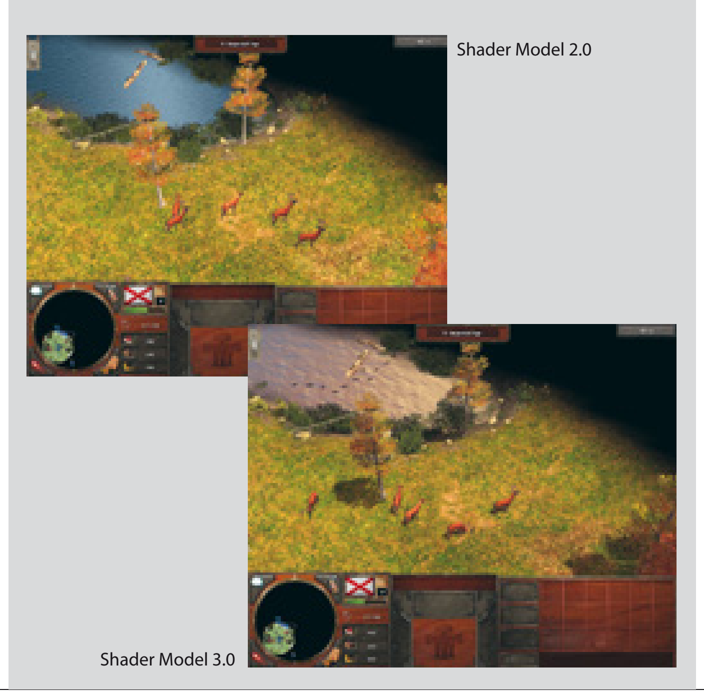
Как это работает: Shader Model 3.0

Необходимость поддержки современными играми и видеоакселераторами Shader Model 3.0 стала главной темой практически на всех тематических форумах и конференциях. Но так ли она нужна и что конкретно дает эта технология рядовому геймеру? Ведь не зря же компания ATI довольно долго оставляла без внимания новые веяния игровой моды и добавила поддержку Shader Model 3.0 в свои видеокарты только совсем недавно, с анонсом семейства чипов R5xx.

В играх в последнее время появилось огромное количество эффектов, которые позволяют создавать реалистичные и запоминающиеся фрагменты. В связи с этим было решено позволить игре управлять графическим процессором посредством понятных ядру наборов команд. Свод таких команд назвали шейдерами (shader). Существует два типа шейдеров: вершинные (vertex) и пиксельные (pixel). Первые отвечают за построение отдельных вершин полигонов, помогают реализовать скелетную анимацию, рельефы земли и воды, используются в создании эффекта морфинга. Вторые заведуют отдельными пикселами (точками) картинки и их обработкой перед самым выводом на экран, с их помощью получаются затемнение и освещение, преломление лучей света, полноэкранные и HDR-эффекты.

Довольно долгое время разработчики довольствовались Shader Model 2.0, но на данный момент все бóльшую популярность приобретает расширенный набор инструкции из пакета DirectX 9.0c – Shader Model 3.0. В нем имеется поддержка последовательностей длиной в 65 535 команд (против 96 у предыдущей модели), реализованы плавные динамические переходы, есть возможность применения шейдеров при включении антиалиасинга, интерполяция и рендеринг изображений с использованием чисел с плавающей запятой в диапазоне 32 бита (в то время как Pixel Shader 2.0 работает только с целыми числами и 8-битовым диапазоном).

Все эти нововведения позволяют получить более красивую и реалистичную картинку в современных играх, нежели при задействовании предыдущей версии шейдеров. Но если игра требует поддержки шейдеров третьего поколения, это вовсе не означает, что в системе с видеокартой, не использующей Shader Model 3.0, она не будет работать. Просто движок станет применять ту версию программы, которая совместима с данным акселератором.



Shader Model 2.0

Shader Model 3.0

PowerColor X1600 Pro

Цена – $145

Продукт предоставлен ASBIS, www.asbis.ua



Видеокарта X1600 Pro от PowerColor сразу бросается в глаза из-за своего внешнего вида, несколько отличающегося от привычного благодаря системе охлаждения. На красном текстолите платы – черный алюминиевый ребристый радиатор, сверху накрытый прозрачной крышкой, и такой же прозрачный вентилятор, которому, правда, не помешала бы подсветка. Но на поверку система охлаждения оставляет желать лучшего – крепление радиатора очень непрочное, а кулер завывает, набирая обороты.

Что касается производительности и разгонного потенциала, то данная видеокарта звезд с неба не хватает, но показывает приемлемые результаты, которые вполне соответствуют ее цене. К тому же, плата поддерживает последние технологические новшества в области графики.



вердикт ★★★★★

ЗА
Низкая цена; запоминающийся дизайн

ПРОТИВ
Шумный вентилятор; непрочное крепление радиатора

Sapphire X1600 Pro

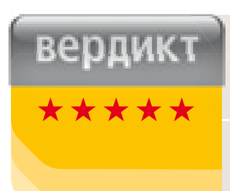
Цена – $150

Продукт предоставлен Compass, www.compass.ua; «Евро Плюс», тел. (044) 249-3741



Самый выдающийся представитель Radeon X1600 Pro от Sapphire. Алюминиевый радиатор используется для охлаждения не только графического чипа, но и памяти, правда, немного огорчает то, что модули, расположенные на тыльной стороне платы, не имеют радиаторов. Однако на уровне разгона данной видеокарты это никак не сказалось, и она продемонстрировала самые высокие частоты как GPU, так и памяти. Отметим еще, что в штатном режиме работы производительность платы слегка выше, чем у «одноклассников».

Вентилятор, установленный в системе охлаждения, практически не слышим. Цена на Sapphire X1600 Pro немного больше, чем на аналоги от других производителей, но впечатляющий прирост частот ядра и памяти с лихвой компенсирует эту разницу.



вердикт ★★★★★

ЗА
Тихий вентилятор; хороший уровень разгона

ПРОТИВ
Чипы памяти на тыльной стороне без радиаторов

Sapphire X1600 XT

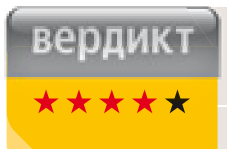


Цена – $200

Продукт предоставлен
Compass,
www.compass.ua

Старший представитель линейки ATI Radeon X1600. Видеокарта создана в строгом соответствии с референсным дизайном, имеет медный радиатор, оснащенный практически бесшумным вентилятором и охлаждающий как графический чип, так и модули памяти на лицевой стороне платы. Небольшое недоумение вызвало отсутствие радиаторов на модулях памяти с тыльной стороны видеокарты – в продукте, позиционирующемся в ранге топового в серии, странно не обнаружить такой мелочи. Шина памяти имеет ширину всего 128 bit, что вместе с конвейерной формулой 12/5 не позволяет плате работать с производительностью, которая бы в полной мере соответствовала цене.

Максимальный уровень разгона видеокарты откровенно разочаровал.



ЗА
Медный радиатор; тихий вентилятор

ПРОТИВ
Шина памяти 128 bit; отсутствие радиаторов на модулях памяти с тыльной стороны платы

Sapphire X800 GTO Ultimate

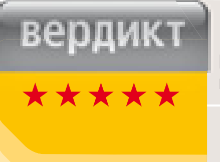


Цена – $210

Продукт предоставлен
Compass,
www.compass.ua

Видеокарта Sapphire X800 GTO Ultimate оснащена пассивной системой охлаждения, состоящей из двух алюминиевых радиаторов, соединенных тремя тепловыми трубками (так называемый «бутерброд»). Хотя видеокарты с таким охлаждением, как правило, не показывают хорошего уровня разгона, X800 GTO Ultimate стала приятным исключением из правил – 510 MHz по ядру и 1100 MHz по памяти.

К сожалению, данный продукт построен на базе уже устаревшего графического чипа и не поддерживает современных технологий, что не позволило ему получить высший бал. Но пользователям, которым не важны инновации, производительность и бесшумность Sapphire X800 GTO Ultimate придутся по душе.



ЗА
Бесшумная система охлаждения; высокая производительность; хороший разгонный потенциал

ПРОТИВ
Устаревшая архитектура чипа

Point of View VGA15021P



Выводы

Это тестирование оказалось интереснее предыдущего, а его результаты – менее предсказуемыми. Прежде всего хотелось бы отметить, что видеокарты, представленные в данном ценовом диапазоне, уже позволяют (за редким исключением) довольно комфортно играть при высоких разрешениях и в тяжелых графических режимах. Большинство из них поддерживают все современные графические технологии и дают возможность в полной мере насладиться красотами игрового мира без ущерба производительности.

«**Выбор редакции: лучшая покупка**» получила видеокарта HIS X800 GTO IceQ – как и в прошлый раз, это плата, основанная на устаревшем графическом чипе, но имеющая очень хорошую производительность вкупе с прекрасным разгонным потенциалом и невысокой ценой. Кроме того, продукт оснащен еще и системой охлаждения от Arctic Cooling, что способствует понижению шума, улучшению теплового режима и повышению уровня разгона.

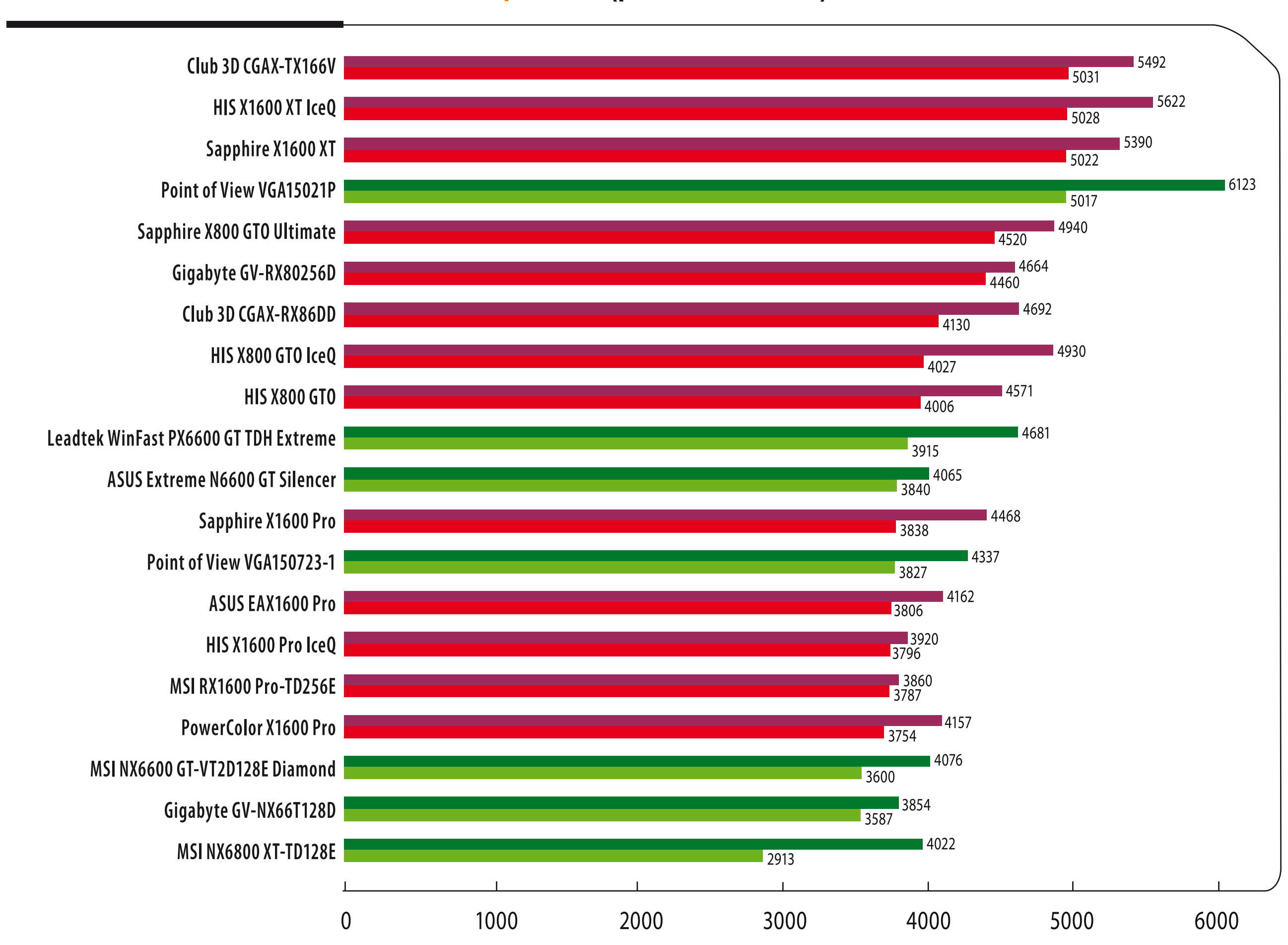
«**Лучшей покупкой**», по мнению редакции, является и Leadtek WinFast PX6600 GT TDH Extreme. Видеокарты от этого производителя всегда славились своим разгонным потенциалом, что еще раз подтвердил протестированный образец, прошедший заводской тюнинг. Хотя цена несколько выше обычной для плат GeForce 6600 GT, она с лихвой окупается уровнем производительности, нетребовательностью к питанию и очень тихой работой вентилятора.

«**Выбор редакции: лучшее качество**» тоже завоевали две видеокарты. Первая из них – HIS X1600 XT IceQ, старший представитель серии Radeon X1600. Плата показывает отличную скорость, поддерживает все нововведения в области графических технологий и обладает хорошим разгонным потенциалом. Ко всему прочему, она оснащена кулером Arctic Cooling, что избавит требовательного к охлаждению пользователя от проблем, связанных с потерей гарантии.

Второй победитель – Point of View VGA15021P GeForce 6800 GS. Самый дорогой в нашем тестировании, но и самый производительный. Ни один из соперников не смог достичь подобных показателей даже в штатном режиме, не говоря уже о разгоне. Система охлаждения с тепловой трубкой очень тиха и компактна. Стоимость в $235 хоть и смутит многих покупателей, но такова цена максимального быстродействия в среднем классе.

Конфигурация тестовой системы

Процессор	AMD Athlon 64 3200+ Socket 939
Материнская плата	ASUS A8N-E nForce4 Ultra
Память	2×512 Samsung 2,5-3-3-6-1T
Жесткий диск	Western Digital WD1600JD 160 GB
Операционная система	Windows XP Professional SP2
Драйвер nForce	nForce4 AMD Edition 6.70 WHQL
Драйвер GeForce	ForceWare 81.98 WHQL
Драйвер ATI	Catalyst 5.13



Технические характеристики видеокарт

	Графический чип	Частоты чипа/памяти, MHz	Техпроцесс, мкм	Память	Ориентировочный уровень разгона чипа/памяти, MHz	Шина памяти, bit	Количество пиксельных конвейеров	Количество вершинных конвейеров
ASUS EAX1600 Pro	RV530	500/780	0,09	256 MB, DDR2	620/820	128	12	5
ASUS Extreme N6600 GT Silencer	NV43	500/1000	0,11	256 MB, GDDR3	530/1090	128	8	3
Club 3D CGAX-RX86DD	RV423	475/990	0,13	256 MB, GDDR3	570/1020	256	8	6
Club 3D CGAX-TX166V	RV530	590/1380	0,09	256 MB, GDDR3	620/1640	128	12	5
Gigabyte GV-NX66T128D	NV43	500/1000	0,11	128 MB, GDDR3	535/1100	128	8	3
Gigabyte GV-RX80256D	RV430	400/990	0,13	256 MB, GDDR3	410/1080	256	12	6
HIS X1600 Pro IceQ	RV530	500/780	0,09	256 MB, DDR2	610/840	128	12	5
HIS X1600 XT IceQ	RV530	590/1380	0,09	256 MB, GDDR3	630/1680	128	12	5
HIS X800 GTO	RV430	400/700	0,13	128 MB, DDR2	480/790	256	12	6
HIS X800 GTO IceQ	RV430	400/700	0,13	128 MB, DDR2	565/800	256	12	6
Leadtek WinFast PX6600 GT TDH Extreme	NV43	550/1120	0,11	128 MB, GDDR3	590/1280	128	8	3
MSI NX6600 GT-VT2D128E Diamond	NV43	500/1000	0,11	128 MB, GDDR3	570/1170	128	8	3
MSI NX6800 XT-TD128E	NV41	325/600	0,11	128 MB, DDR	475/746	256	12	5
MSI RX1600 Pro-TD256E	RV530	500/780	0,09	256 MB, DDR2	570/800	128	12	5
Point of View VGA15021P	NV42	425/1000	0,11	256 MB, GDDR3	520/1280	256	12	5
Point of View VGA150723-1	NV43	500/1000	0,11	256 MB, GDDR3	570/1190	128	8	3
PowerColor X1600 Pro	RV530	500/780	0,09	256 MB, DDR2	610/860	128	12	5
Sapphire X1600 Pro	RV530	500/780	0,09	256 MB, DDR2	615/940	128	12	5
Sapphire X1600 XT	RV530	590/1380	0,09	256 MB, GDDR3	610/1600	128	12	5
Sapphire X800 GTO Ultimate	RV480	400/980	0,09	256 MB, GDDR3	510/1100	256	12	6

Недорогие домашние универсалы

Тестируем струйные МФУ стоимостью до $200

Тимур Ягофаров

По мере того как снижаются цены на струйные многофункциональные устройства и совершенствуется сама технология, все более привлекательными оказываются МФУ, способные печатать не только цветные документы, но и фото.

Планируя это тестирование, мы ставили перед собой задачу определить, насколько выгодным на данный момент является приобретение относительно недорогого струйного МФУ. В качестве верхней границы была задана цена в $200. Мы выбрали именно эту сумму исходя из того, что за такие деньги сегодня можно купить достаточно качественные универсальные аппараты, печатающие и на обычной бумаге формата А4 документы в виде текста с цветными иллюстрациями, и фотографии размером 10×15 см. Ведь большое число домашних пользователей применяет свой ПК для учебных целей, готовя на нем различные рефераты и курсовые работы. Да и цифровая фотография становится все популярнее, чему способствует снижение цен на камеры и модули флэш-памяти для хранения снимков.

В результате в нашей Тестовой лаборатории оказалось девять моделей струйных МФУ, ориентированных на эксплуатацию в домашних условиях. Заметим, мы не включили в этот материал устройства со встроенным факсимильным аппаратом, а такие имеются даже в заданной нами ценовой категории. И если у вас возникнет необходимость в подобном МФУ, то имейте в виду – на украинском рынке они есть.

Для тех же, кто серьезно занимается цифровым фото и не собирается печатать на обычной бумаге, больше подойдут специализированные аппараты. Ведь в них используются фотокартриджи с шестью, а то и с восемью красками. Только цена таких МФУ обычно выше заданной нами планки в $200, хотя в наш тест попало одно подобное устройство.

Мы тщательно изучили всех участников тестирования, но прежде чем приступить к рассказу о них, заметим, что в современных универсальных струйных МФУ особое внимание уделяется функции печати фотографий. Многие модели оснащены если не встроенными считывателями флэш-карт, то USB-портом для прямой печати снимков с камер. Есть даже устройства с небольшим цветным ЖК-экраном для просмотра фото перед выводом. А если вас не устроит качество снимков, отпечатанных с использованием четырех красок, некоторые МФУ позволяют заменить черный картридж на специальный, содержащий еще три цвета. И тогда уж точно никаких претензий у вас не возникнет.




Canon
Photo lab quality
55 sec.
SCAN
MEMORY CARD
Menu
OK
PIXMA MP450



Brother DCP-115CR

Цена – $139

Продукт предоставлен
ERC, www.erc.kiev.ua

Формула картриджей
1B+1C+1M+1Y

Максимальное оптимизированное разрешение
1200×6000 точек

Минимальный размер капли
3 пл

Встроенный кард-ридер
есть

Ресурс черного картриджа
500 с.

Ресурс цветного картриджа
400 с.

Встроенный ЖКИ
1 строка (монохромный)

Максимальное оптическое разрешение сканера
2400×600 пикселов

Внешняя разрядность цвета
24 bit

Интерфейс
USB 2.0

Цена черного картриджа
$19,5

Цена цветных картриджей
3×$12

В нашем тестировании данная модель оказалась в числе немногих, не поддерживающих печать снимков напрямую с цифровых фотокамер по протоколу PictBridge. Однако у нее есть встроенный считыватель для карт флэш-памяти, поэтому работать с записанными на них снимками будет не сложнее, чем с приложениями на ПК.

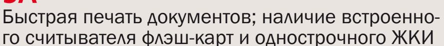
По результатам тестов видно, что с заданиями, связанными с печатью из пакета Word, Brother DCP-115CR справлялся достаточно проворно. А вот над фото размером 10×15 см без рамки МФУ трудился неожиданно долго – 11 мин (!). И это в режиме обычного фото, а не максимального разрешения, которое у аппарата едва ли не рекордное – 1200×6000 точек.

Заметим, что в струйных МФУ Brother, как и у Epson, имеется пьезоэлектрическая печатающая головка, но механизм печати разработан собственными силами компании. В нем применяются раздельные чернильницы, что позволяет использовать их содержимое до последней капли.

Brother производит и бумагу для своих струйных аппаратов, но в нашей стране она не продается, поэтому в тестах мы применили фотобумагу Epson. К сожалению, портрет получился не лучшим – преобладали желто-зеленые тона. Однако проработка деталей на нем оказалась прекрасной, что подтвердило заявленное высокое разрешение печатающего механизма.

Это МФУ – самое недорогое среди устройств, оснащенных встроенным кард-ридером, кроме того, оно обеспечивает достаточно быстрый вывод цветных документов.

вердикт ★★★★★



ЗА
Быстрая печать документов; наличие встроенного считывателя флэш-карт и однострочного ЖКИ

ПРОТИВ
Недостаточно точная цветопередача на портретных фото; медленный вывод фотографий



Canon PIXMA MP170

Цена – $145

Продукт предоставлен
украинским представительством Canon, www.canon.com.ua

Формула картриджей
1CMY+1B

Максимальное оптимизированное разрешение
4800×1200 точек

Минимальный размер капли
2 пл

Фотопечать без полей
есть

Встроенный кард-ридер
CF, SM, SD, MMC, SM, xD, MS/Pro/Duo

Ресурс черного картриджа
490 с. (стандартный), 750 с. (повышенной емкости)

Ресурс цветного картриджа
190 с. (стандартный), 320 с. (повышенной емкости)

Встроенный ЖКИ
2 строки (монохромный)

Максимальное оптическое разрешение сканера
1200×2400 пикселов

Внешняя разрядность цвета
24 bit

Интерфейс
USB 2.0, PictBridge

Цена черного картриджа
$17 (стандартный), $23,5 (повышенной емкости)

Цена цветных картриджей
$21,5 (стандартный), $28 (повышенной емкости)

Продажи этой модели начались совсем недавно, и она сразу же привлекла внимание отличным сочетанием функциональности и цены. Примечательно, что в новинках Canon используется единый трехцветный картридж. По мнению специалистов компании, это значительно упрощает эксплуатацию. Ведь теперь при необходимости достаточно заменить два контейнера с красками, а не четыре. Новый подход неэффективен с точки зрения расхода чернил, однако такая конструкция гораздо удобнее. И тут уж покупателям решать, что для них важнее.

В нашем тестировании участвуют две похожие модели, построенные на одинаковом механизме печати: PIXMA MP170 и MP450. Младшая отличается более скромным оформлением корпуса и наличием монохромного ЖКИ, способного отобразить только две строчки символов. Поэтому печать и обработку фотографий в автономном режиме на МФУ MP170 производить можно, но без предварительного вывода на экран.

Со всеми тестами модель справилась едва ли не быстрее остальных участников, и при этом качество отпечатков не пострадало. Думаем, если бы механизм подачи листов работал не с такими задержками, то время оказалось бы еще меньше. Единственный замеченный недостаток – не слишком точная цветопередача портретного фото, в котором многовато желтого. В целом же можно констатировать, что устройство более чем оправдывает вложенные в него средства и действительно удобно в работе.

вердикт ★★★★★

ЗА
Быстрая печать во всех режимах; наличие встроенного считывателя флэш-карт; удобный интерфейс управления с двухстрочным ЖКИ

ПРОТИВ
Недостаточно точная цветопередача при выводе фотографий с портретами



Canon PIXMA MP450

Цена – $170

Продукт предоставлен
украинским представительством Canon, www.canon.com.ua

Формула картриджей
1CMY+1B

Максимальное оптимизированное разрешение
4800×1200 точек

Минимальный размер капли
2 пл

Встроенный кард-ридер
есть

Ресурс черного картриджа
490 с. (стандартный), 750 с. (повышенной емкости)

Ресурс цветного картриджа
190 с. (стандартный), 320 с. (повышенной емкости)

Встроенный ЖКИ
цветной экран с диагональю 47 мм

Максимальное оптическое разрешение сканера
1200×2400 пикселов

Внешняя разрядность цвета
24 bit

Интерфейс
USB 2.0, PictBridge

Цена черного картриджа
$17 (стандартный),
$23,5 (повышенной емкости)

Цена цветных картриджей
$21,5 (стандартный),
$28 (повышенной емкости)

Эта модель выглядит более представительно, чем младшая, благодаря корпусу из блестящего пластика. Но, с другой стороны, на нем очень хорошо видны отпечатки пальцев и малейшие царапины, поэтому потенциальным покупателям следует иметь в виду, что обращаться с данным устройством придется очень бережно. Зато оно украсит интерьер любой квартиры.

По своим скоростным характеристикам и качеству печати МФУ MP450 практически идентично младшей модели MP170, зато в старшей есть еще и встроенный инфракрасный адаптер, поэтому она может печатать с камерафонов или КПК.

В настройках драйвера имеется несколько режимов печати, в числе которых быстрый и нормальный. Отличия между ними состоят в затратах чернил и степени тщательности прорисовки шрифтов и картинок, поэтому для экономии расходных материалов лучше подойдет быстрый. Однако тестирование проходило в нормальном, так как печать, скажем, рефератов или курсовых работ следует производить только в нем.

МФУ Canon комплектуются богатым набором программного обеспечения, куда, кроме ПО для сканирования, входят также пакет для оптического распознавания текстов ScanSoft OmniPage SE, графический редактор ArcSoft PhotoStudio и утилита Easy-PhotoPrint. Таким образом, покупателю не потребуется приобретать какое-либо дополнительное ПО для выполнения наиболее распространенных заданий, связанных со вводом, обработкой и печатью фотографий и цветных документов.

вердикт ★★★★★

ЗА
Быстрая печать во всех режимах; наличие встроенного считывателя флэш-карт и небольшого цветного ЖК-экрана

ПРОТИВ
Недостаточно точная цветопередача при выводе фотографий с портретами



Epson CX3700

Цена – $147

Продукт предоставлен
украинским представительством Epson, www.epson.ua

Формула картриджей
1B+1C+1M+1Y

Максимальное оптимизированное разрешение
5760×1440 точек

Минимальный размер капли
4 пл

Встроенный кард-ридер
нет

Ресурс черного картриджа
250 с.

Ресурс цветного картриджа
250 с.

Встроенный ЖКИ
нет

Максимальное оптическое разрешение сканера
600×1200 пикселов

Внешняя разрядность цвета
24 bit

Интерфейс
USB 2.0

Цена черного картриджа
$10

Цена цветных картриджей
$10

Данная модель является наиболее доступной по цене в линейке Epson. Конструкторы постарались убрать все навороты, оставив лишь базовые функции по печати, сканированию и автономному копированию. Так как в устройстве отсутствует ЖКИ, то нажатие на соответствующую кнопку приводит к печати лишь одной цветной или черно-белой копии. Нет в данном МФУ и порта для прямой печати снимков с фотокамер. Но это не значит, что устройство не в состоянии работать с фотографиями.

Как показало тестирование, время вывода снимка размером 10×15 см без полей составило около 6,5 мин, причем и цветопередача, и проработка деталей оказались на высоте. Телесные тона получились очень естественными, без каких-либо ненатуральных оттенков – и это с помощью всего лишь четырех цветов!

Особенностью недорогих МФУ от Epson является использование пигментных чернил DURABrite Ultra, которые подходят для любой бумаги, не боятся воды и стойки к выцветанию. Сделанные с их помощью отпечатки на офисной бумаге действительно хорошо смотрятся, но слишком уж долго модель трудилась над ними.

Чернила поставляются в отдельных контейнерах, причем все они одинакового размера, что следует иметь в виду, если вы собираетесь печатать на этом МФУ тексты. Заметим, кстати: для струйных аппаратов Epson гораздо выгоднее покупать комплект из четырех картриджей, чем приобретать каждый по отдельности, таким образом можно сэкономить до 20%.

вердикт ★★★★★

ЗА
Естественная цветопередача на фотографиях; отпечатки не боятся воды; раздельные картриджи

ПРОТИВ
Невысокая скорость печати; черный картридж такого же размера, как цветные



Epson CX4700

Цена – $240

Продукт предоставлен
украинским представительством Epson, www.epson.ua

Формула картриджей
1B+1C+1M+1Y

Максимальное оптимизированное разрешение
5760×1440 точек

Минимальный размер капли
3 пл

Встроенный кард-ридер
есть

Ресурс черного картриджа
250 с.

Ресурс цветного картриджа
250 с.

Встроенный ЖКИ
нет

Максимальное оптическое разрешение сканера
1200×2400 пикселов

Внешняя разрядность цвета
24 bit

Интерфейс
USB 2.0, USB Direct Print, PictBridge

Цена черного картриджа
$10

Цена цветных картриджей
$10

Эта модель попала в наше тестирование не случайно. Хотя ее цена и превышает заданный верхний порог в $200, но не слишком. Кроме того, в линейке Epson есть очень похожее на нее МФУ CX4100 стоимостью как раз $200, которое отличается лишь отсутствием встроенного кард-ридера. Поэтому знакомство со старшим устройством позволит получить представление о них обоих.

Обращаем ваше внимание на наличие в CX4700 не только встроенного считывателя для флэш-карт, но и USB-порта, с помощью которого можно печатать снимки напрямую с цифровых камер по протоколам USB Direct Print и PictBridge.

Тестирование показало, что модель CX4700 отлично справилась с фотографией 10×15 см. И цветопередача, и проработка деталей выше всяких похвал. Но если вы собираетесь заниматься печатью фото на самом высоком уровне, то использование только четырех красок вас не удовлетворит.

Комплект ПО, поставляемый вместе с МФУ, включает довольно обширный список утилит. Среди них – Easy Photo Print для печати фото и Scan Assist для сканирования. Есть в наборе и простой графический редактор ArcSoft Photo Impression.

Скорость печати документов у модели CX4700 выше, чем у младшей CX3700, но по этому параметру она все же отстает от устройств других производителей из того же ценового класса. А вот с фото CX4700 работает довольно быстро, да и цветопередача у этого МФУ лучше, поэтому на него стоит обратить внимание начинающим фотолюбителям.



★★★★★

ЗА
Естественная цветопередача на фотографиях; отпечатки не боятся воды; раздельные картриджи; встроенный считыватель флэш-карт

ПРОТИВ
Невысокая скорость печати документов; черный картридж такого же размера, как цветные



HP PSC 1513

Цена – $125

Продукт предоставлен украинским представительством HP, www.hp.ua

Формула картриджей 1CMY+1B (Photo)

Максимальное оптимизированное разрешение 4800×1200 точек

Минимальный размер капли 4 пл

Встроенный кард-ридер нет

Ресурс черного картриджа 210 с. (стандартный), 450 с. (повышенной емкости)

Ресурс цветного картриджа 160 с. (стандартный), 240 с. (повышенной емкости)

Встроенный ЖКИ 1 строка (монохромный)

Максимальное оптическое разрешение сканера 1200×4800 пикселов

Внешняя разрядность цвета 24 bit

Интерфейс USB 2.0, PictBridge

Цена черного картриджа $16

Цена цветных картриджей $20

Название МФУ HP, предназначенных для домашних пользователей, довольно символично, так как оно является аббревиатурой от полного наименования выполняемых ими функций: *Print, Scan, Copy.* Производитель серьезно относится к печати фотографий, поэтому модель HP PSC 1513 оснащена портом USB с поддержкой протокола PictBridge для прямого вывода снимков с цифровых камер. Отметим, что уникальной особенностью принтеров HP последнего поколения является их способность печатать панорамы. Так, на данной модели можно получить панораму без полей размером до 215×610 мм.

Если вас не устроит качество фото, отпечатанных с помощью трехцветного картриджа, МФУ допускает установку специального фотокартриджа вместо черного. В результате будет доступна шестицветная печать с применением фирменной технологии HP Photoret IV. В нашем тесте мы ограничились лишь стандартным комплектом чернил, и их оказалось вполне достаточно, чтобы получить снимок с хорошо проработанными деталями и естественной цветопередачей.

В данном МФУ используются пигментные чернила HP VIVERA, поэтому сделанные с их помощью отпечатки не боятся воздействия влаги и выцветания.

Приятно отметить, что в своей ценовой группе модель HP PSC 1513 оказалась наиболее производительной: фото размером 10×15 см было готово менее чем за 2 мин, примерно столько же потребовалось и на вывод 10 с. черно-белого текста.

вердикт



ЗА
Быстрый и недорогой аппарат с возможностью установки дополнительного фотокартриджа; поддержка прямой печати с фотокамер

ПРОТИВ
Совмещенный цветной картридж



HP PSC 1613

Цена – $175

Продукт предоставлен
украинским представительством HP, www.hp.ua

Формула картриджей
1CMY+1B (Photo)

Максимальное оптимизированное разрешение
4800×1200 точек

Минимальный размер капли
4 пл

Встроенный кард-ридер
есть

Ресурс черного картриджа
450 с.

Ресурс цветного картриджа
260 с. (стандартный), 450 с. (повышенной емкости)

Встроенный ЖКИ
2 строки (монохромный)

Максимальное оптическое разрешение сканера
1200×4800 пикселов

Внешняя разрядность цвета
24 bit

Интерфейс
USB 2.0, PictBridgee

Цена черного картриджа
$22

Цена цветных картриджей
$27

Эта модель уже принимала участие в предыдущем тестировании, где попала в число лучших. Мы включили ее и в нынешнее, так как она по-прежнему активно продается и еще достаточно долго будет актуальна.

Кроме наличия встроенного считывателя для карт памяти PSC 1613, данное устройство отличается от PSC 1513 повышенной емкостью картриджей и способностью выдерживать в три раза большую нагрузку. Так, если для PSC 1513 заявлен рекомендованный объем печати 1000 с. в месяц, то для PSC 1613 он составляет 3000. Примечательно, что далеко не все производители приводят в технических характеристиках данный показатель.

В PSC 1613 тоже используются пигментные чернила HP VIVERA, поэтому не бойтесь за сделанные на этом МФУ отпечатки, если на них попадет влага. Допускается установка фотокартриджа вместо черного, что дает возможность значительно улучшить качество фото. Кроме того, оба аппарата HP поддерживают автономную печать снимков с подавлением эффекта красных глаз.

Довольно неожиданным стало отставание PSC 1613 от PSC 1513 в тесте по выводу фото 10×15 см почти на минуту. Есть предположение, что это связано с усовершенствованиями драйвера для более новой модели PSC 1513. С остальными испытаниями оба аппарата HP справились одинаково хорошо. В своей же ценовой группе PSC 1613 пропустил вперед только аппараты Canon.

Отметим также, что в комплект ПО обоих МФУ HP, кроме утилит для печати и сканирования, входит и программа оптического распознавания Readiris.

вердикт ★★★★★

ЗА
Быстрый МФУ с возможностью установки дополнительного фотокартриджа; встроенный кард-ридер и поддержка прямой печати с фотокамер

ПРОТИВ
Совмещенный цветной картридж



Lexmark X2350

Цена – $79

Продукт предоставлен
украинским представительством Lexmark, www.lexmark.com

Формула картриджей
1CMY

Максимальное оптимизированное разрешение
4800×1200 точек

Минимальный размер капли
4 пл

Встроенный кард-ридер
нет

Ресурс цветного картриджа
200 с.

Встроенный ЖКИ
нет

Максимальное оптическое разрешение сканера
600×1200 пикселов

Внешняя разрядность цвета
48 bit

Интерфейс
USB 2.0

Цена цветных картриджей
$27

Девиз «Очень просто» лучше всего подойдет для этого струйного МФУ. Судите сами: на корпусе устройства лишь три кнопки, одна из которых отвечает за включение/выключение. Единственный картридж содержит три краски, среди которых нет черной. А это значит, что для печати текста используется композитный черный, включающий все три цвета. Производитель дал картриджу символичное название – «№ 1». Его просто запомнить и найти на витрине магазина, а уж заменить и подавно.

Честно говоря, трудно было поверить, что Lexmark X2350 справится с нашими заданиями, но вопреки ожиданиям все они были успешно выполнены. А печать фото размером 10×15 см эта модель осуществила не только достаточно быстро, но и качественно. Мелкие детали хорошо проработаны, а цвета – естественны.

Вывод цветного трехстраничного документа тоже не стал проблемой для данного МФУ. А вот с 10-страничным черно-белым текстом устройству пришлось повозиться. При установке в драйвере ускоренного режима шрифт получался светлым и коричневатым, а в нормальном претензий к качеству не было, но подкачала скорость – 10 мин (!).

Копирование без подключения к ПК с высоким качеством производится, если нажимать на кнопку *Copy* более 4 с – тогда аппарат сам анализирует оригинал и выполняет требуемую операцию довольно быстро.

Но все эти небольшие недостатки целиком и полностью компенсируются невысокой ценой аппарата.



вердикт ★★★★★

ЗА
Невысокая цена; быстрая печать фото

ПРОТИВ
Совмещенный цветной картридж; отсутствие чернил черного цвета; нет поддержки PictBridge



Lexmark P6350

Цена – $149

Продукт предоставлен
украинским представительством Lexmark, www.lexmark.com

Формула картриджей
1CMY+ Photo (1B)

Максимальное оптимизированное разрешение
4800×1200 точек

Минимальный размер капли
3 пл

Встроенный кард-ридер
есть

Ресурс черного картриджа
200 с. (стандартный), 475 с. (повышенной емкости)

Ресурс цветного картриджа
190 с./фотокартридж – 135 снимков (10×15 см)

Встроенный ЖКИ
цветной, 60 мм

Максимальное оптическое разрешение сканера
1200×2400 пикселов

Внешняя разрядность цвета
48 bit

Интерфейс
USB 2.0, PictBridge

Цена черного картриджа
$21, $25 (фотокартридж)

Цена цветных картриджей
$19 (стандартный), $23 (повышенной емкости)

Особенностью модели является ее ярко выраженная специализация для работы с цифровым фото. Это видно и по индексу «P» в ее названии, и по наличию считывателя для флэш-карт памяти, и по тому, что в стандартный комплект поставки входит фотокартридж, который при желании можно заменить на черный. Да и цветной ЖК-экран с диагональю 60 мм очень удобен для просмотра снимков, хранящихся на флэш-модулях. Кстати, это фото-МФУ – единственное среди предлагаемых в настоящее время на нашем рынке, которое вписалось в заданные нами ценовые рамки.

По результатам испытаний модель Lexmark P6350 оказалась не самой быстрой в группе устройств стоимостью свыше $150. При этом, например, в тесте на вывод черно-белого текста учитывался результат, полученный в режиме ускоренной печати. Дело в том, что в нем выводился документ вполне презентабельного вида, единственный недостаток которого – небольшая размытость шрифта. Если же установить нормальный режим, время печати увеличивается с 1,5 до 8 мин, но буквы, конечно, в таком случае прорисованы отлично.

Еще одним минусом модели является не слишком точная цветопередача, что несколько нас удивило, ведь при выводе портрета использовался фотокартридж: на снимке было слишком много красных тонов. Тем не менее если вы собираетесь печатать преимущественно фото в автономном режиме и хотели бы просматривать их перед выводом, то Lexmark P6350 окажется неплохим выбором.

вердикт ★★★★★

ЗА
Встроенный цветной ЖК-экран большого размера; наличие кард-ридера; фотокартридж входит в комплект поставки

ПРОТИВ
Невысокая скорость печати; неточная цветопередача в режиме по умолчанию

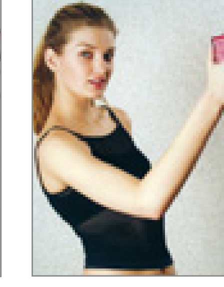
Как мы тестировали

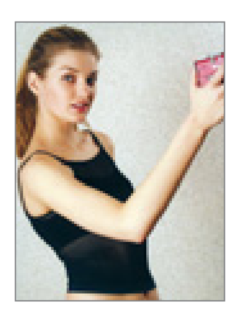
В перечень испытаний, которые мы предполагали провести, были включены задания, наиболее часто встречающиеся в практике домашних пользователей: вывод текста в монохромном режиме, печать цветного документа, содержащего шрифтовые выделения и иллюстрации, а также фото без полей размером 10×15 см. Кроме того, исследовали производительность и качество копирования МФУ без участия ПК в двух вариантах: цветной документ формата А4 и снимок 10×15 см. Также была изучена работа сканера при вводе цветного оригинала А4 с разрешением 300 ppi, которого достаточно как для перевода печатного документа в электронную форму, так и для дальнейшей обработки иллюстраций.

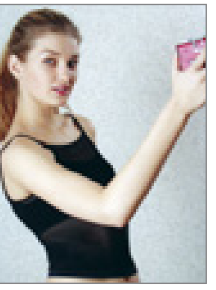
Печать 10-страничного монохромного текстового и трехстраничного цветного документов осуществлялась из пакета MS Word на обычную бумагу, а для вывода фотографии 10×15 см использовалась фирменная утилита каждого из производителей и соответствующая фотобумага. В тесте со снимками мы не проводили специальных настроек цветопередачи, полагаясь на корректность установок драйвера по умолчанию. Для копирования в автономном режиме задавались нормальное качество для формата А4 и максимальное – для фото.

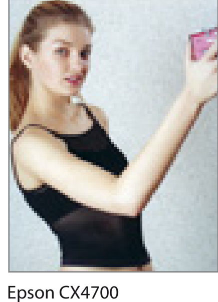
Оборазцы печати фото (см. ДПК-DVD)

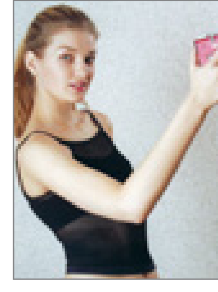

Brother DCP-115CR

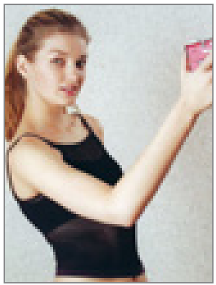

Canon PIXMA MP170

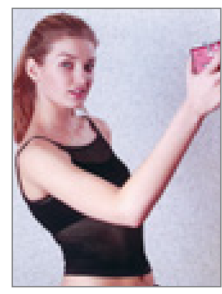

Canon PIXMA MP450

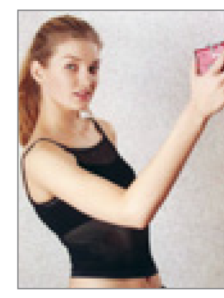

Epson CX3700


Epson CX4700


HP PSC 1513


HP PSC 1613


Lexmark P6350


Lexmark X2350

Подведем итоги

Все результаты тестов мы показали на одной диаграмме. Здесь вдоль вертикальной оси модели упорядочены по цене, а соответствующие им полосы складываются из отрезков длиной, пропорциональной времени выполнения тестовых заданий. Таким образом мы попытались наиболее наглядно представить информацию, на основе которой и принималось решение о присвоении знаков «Выбор редакции».

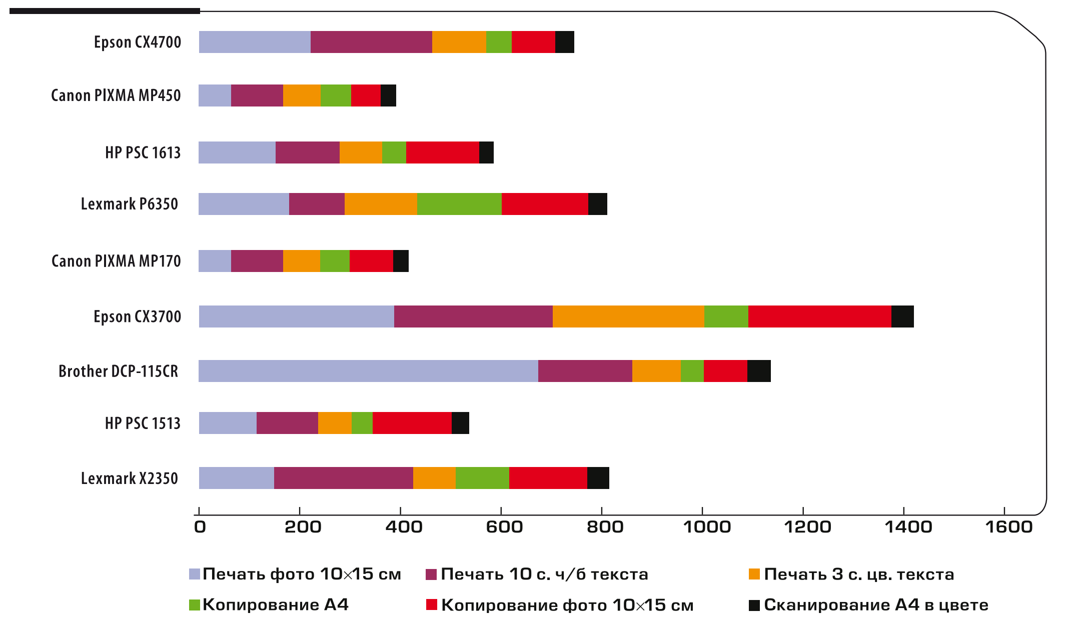
Как видите, минимальной оказалась цена модели Lexmark X2350 – $79. Напомним, что у этого простейшего МФУ отсутствует не только кард-ридер, но и поддержка спецификации PictBridge. Однако оно достаточно быстро справилось с нашими заданиями, так что его мы рекомендуем тем, кто не придает большого значения работе напрямую с цифровой камерой.

Немного дороже оказалась модель HP PSC 1513 ($125), продемонстрировавшая прекрасную производительность во всех испытаниях, уступив только лидерам тестирования. Фотографии, отпечатанные на данном МФУ с использованием всего лишь четырех красок, отличались хорошей проработкой деталей и точной цветопередачей. Устройство может быть оснащено фотокартриджем, что позволит достичь еще более высокого качества при выводе снимков, кроме того, в нем поддерживается протокол PictBridge для прямого взаимодействия к цифровыми камерами. Поэтому мы решили наградить **HP PSC 1513** знаком **«Выбор редакции: лучшая покупка»**.

Безоговорочными победителями по общему времени выполнения всех заданий стали МФУ Canon. Разница в их результатах оказалась сравнима с погрешностью измерения, поэтому по скорости мы не будем выделять какой-либо из двух аппаратов. Отличия между MP170 и MP450 немногочисленны, но самое главное, на наш взгляд, что в последнем есть цветной ЖК-экран для просмотра фото перед печатью. Это, несомненно, удобнее, чем выводить индексную страницу, выбрав снимки, отмечать их карандашом и затем сканировать. Да и дизайн модели нам очень понравился: ее не стыдно показать гостям. В результате обладателем знака **«Выбор редакции: лучшее качество»** стало МФУ **Canon PIXMA MP450.**

Примечательно, что лидерами были признаны устройства, в которых используются единые картриджи. Мы не оценивали претендентов с точки зрения экономичности, так как предполагали, что на домашнем МФУ обычно печатают не очень много. Если же вы собираетесь работать с ним интенсивно, то имеет смысл присмотреться к тем аппаратам, в которых применяются раздельные чернильницы, – продуктам Epson и Brother. Это позволит вам сэкономить на расходных материалах. Заметим, что преимуществом МФУ Brother является печать документов на обычной бумаге, а Epson отличается удивительно точной цветопередачей при выводе фото.

Результаты тестирования струйных МФУ, с





COMPASS
www.compass.ua



Винчестеры крупного калибра: 250–320 GB

Олег Касич

Мы продолжаем тестирование жестких дисков, обладающих наилучшим на сегодняшний день соотношением емкости и цены. Это винчестеры на 250–320 GB, которые с недавних пор стали ходовым товаром, а посему производители уделяют им повышенное внимание и охотно пополняют ассортимент своих продуктов такими моделями.

Модернизация жесткого диска – процедура не столь частая, поэтому его выбору предшествует тщательная подготовка. Обычно за время эксплуатации винчестера у пользователей возникает определенная приверженность к HDD той или иной марки, особенно если в процессе работы предыдущего жесткого диска не было никаких проблем и его замена проводится не из-за появления bad-секторов, а лишь с целью расширения «жилплощади» для хранения информации. Как правило, верой и правдой прослуживший до этого момента винчестер остается в системе резервным или используется впоследствии для переноса данных.

У всех компаний бывают более или менее удачные модели. Различия в производительности обусловлены скорее специфичностью их микрокодов, которые позволяют дискам лучше проявлять себя в одних задачах ценой потери быстродействия в других. В целом же скоростные характеристики современных жестких дисков находятся примерно на одном уровне. Все разработчики обладают приблизительно одинаковым технологическим потенциалом. Пожалуй, можно выделить лишь некоторые модели Seagate, где применяются пластины с рекордной плотностью записи информации в 160 GB. Данный показатель действительно немаловажен с точки зрения производительности, однако он далеко не всегда является определяющим. Это относится и к объему буфера винчестера. Наличие 16 MB лишь теоретически способно помочь накопителю достичь более высоких результатов, а в полной мере ощутить преимущества использования увеличенного объема кэш-памяти получится только в случае удачной оптимизации firmware.

Фирмы, выпускающие HDD для настольных систем, на текущий момент можно сосчитать на пальцах одной руки, и все они зачастую имеют в своем распоряжении несколько актуальных линеек винчестеров. Как правило, производительность у жестких дисков из разных серий и даже у представителей одного модельного ряда неодинакова в различных задачах. Поэтому мы постарались охватить максимально широкий спектр доступных HDD, в том числе и горячие новинки, совсем недавно появившиеся в продаже. Стоимость жестких дисков может колебаться в зависимости от фирмы-поставщика. Указанные в нашем материале цены следует воспринимать как ориентировочные розничные.

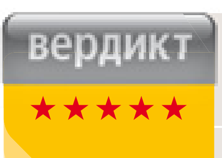


Maxtor DiamondMax 10 6V250F0

Старшие модели серии DiamondMax 10 (объемом 250 и 300 GB) имеют такие же механическую и электронную составляющие, как и диски MaX-Line III, протестированные в предыдущей части обзора. Судя по полученным результатам, степень их «родства» действительно очень велика. Их объединяют прекрасные достижения при копировании крупных файлов и хорошие интегральные показатели в синтетическом тесте PCMark05. Пожалуй, существенные отличия заключаются в сроке гарантии – 3 года для десктопной «бриллиантовой» серии и 5 лет для MaXLine III, а также в повышенном до 1 млн ч MTBF (время наработки на отказ) у последней.

Установленные 16 MB положительно влияют на общую производительность HDD, в особенности при выполнении потоковых задач. Возможно, у дисков от Maxtor для получения наилучших результатов недостаточно высока плотность записи: 100 GB на пластину – это довольно скромный показатель по нынешним временам.

Внимание покупателей производитель, кроме всего прочего, акцентирует на том, что некоторые модели данной серии (в их названии присутствует обозначение 6V или 6L) не содержат вредных материалов (RoHS) и не будут сильно загрязнять окружающую среду после утилизации накопителя.



ЗА
Отличная производительность в синтетических тестах; высокая скорость копирования больших файлов

ПРОТИВ
Не рекордное быстродействие при работе с малыми файлами

Цена – $110

Продукт предоставлен MTI, www.mti.ua	**Интерфейс** SATA II/300
Объем 250 GB	**Количество пластин/головок** 3/5
Частота вращения 7200 об/мин	**Объем буфера** 16 MB



Seagate Barracuda 7200.9 ST3250824AS

Новые 250-гигабайтовые диски Seagate серии Barracuda 7200.9 стали появляться в розничной продаже, и одна из таких моделей попала, наконец, в наш обзор. Винчестеры из этой линейки оснащаются пластинами с самой высокой на сегодняшний день плотностью записи – 160 GB. Но после адаптивного форматирования общая емкость накопителя приводится к привычным значениям, даже если требуется существенно снижать количество данных, размещаемых на одном диске. Например, в рассматриваемом накопителе применяются две такие пластины, но суммарный объем составляет 250 GB.

Буфер на 16 MB получили в свое распоряжение винчестеры новой серии с объемом от 300 GB, у представленной же модели емкость кэш-памяти составляет 8 MB. Тестирование показывает, что Seagate удалось оптимизировать микрокод диска для улучшения ситуации с копированием файлов по сравнению с предыдущей линейкой. Причем производитель смог «подтянуть» скорость работы и с мелкими, и с крупными файлами. В то же время ощутимого прироста в PCMark05 мы не наблюдаем.

вердикт

ЗА
Заметная оптимизация процесса копирования файлов по сравнению с моделями серии 7200.8

ПРОТИВ
Невысокий интегральный результат в PCMark05

Цена – $105

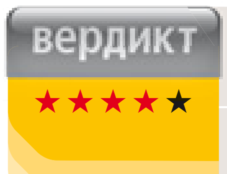
Продукт предоставлен DataLux, www.datalux.ua	**Интерфейс** SATA II/300
Объем 250 GB	**Количество пластин/головок** 2/4
Частота вращения 7200 об/мин	**Объем буфера** 8 MB



Western Digital Caviar RE WD3200SD

Объем WD3200SD немного вышел за установленный изначально верхний предел в 300 GB. Однако мы посчитали возможным все же включить эту модель в обзор, так как лишними 20 GB точно не окажутся, а стоимость ее с увеличением объема возросла незначительно. WD3200SD принадлежит к серии RAID Edition, с дисками которой мы уже сталкивались в предыдущей части обзора, и, соответственно, обладает всеми преимуществами, характерными для этой модификации: увеличенное до 1 млн ч MTBF при интенсивной круглосуточной нагрузке (24×7) и пятилетний срок гарантии. Кроме того, диск поддерживает технологию TLER, обеспечивающую надежную работу носителя в RAID-массиве.

У модели WD2500YD был буфер на 16 MB, нынешняя же имеет 8 MB кэш-памяти, что негативно отразилось на ее производительности. Если с заданиями из тестового пакета PCMark05 диск справляется хорошо, а скорость копирования небольших файлов и вовсе находится на высоком уровне, то в случае с крупными файлами наблюдаются определенные проблемы. Очевидно, что микрокод диска не оптимизирован для таких задач.



ЗА
Повышенная надежность

ПРОТИВ
Недостаточная скорость копирования больших файлов

Цена – $145

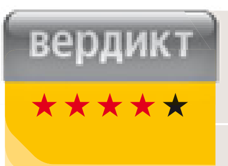
Продукт предоставлен ELKO Kiev, www.elko.kiev.ua	**Интерфейс** SATA 150
Объем 320 GB	**Количество пластин/головок** 3/6
Частота вращения 7200 об/мин	**Объем буфера** 8 MB



Western Digital Caviar SE WD2500JD

Модель WD2500JD – типичный представитель серии Caviar SE, ориентированной на настольные системы. Данная модель является своего рода ветераном: она была одним из первых дисков с интерфейсом SATA, имеющих объем 250 GB. И если в этом отношении HDD все еще остается актуальным, то по производительности угнаться за новинками из последних линеек ему непросто.

Комментируя результаты, показанные данным HDD, нужно отметить: ситуация с копированием противоположна той, что наблюдается у диска с модификацией RAID Edition, попавшего в наш обзор: скорость переписывания с раздела на раздел больших файлов находится на среднем уровне, а работа с мелкими файлами дается этой модели сложнее. Очевидно, причиной тому малая плотность записи – 83 GB на пластину – и недостаточная оптимизация микрокода для такой задачи. А вот в подтестах PCMark05 производительность диска хорошая, за исключением ситуации с записью файла (File Write), да и интегральный показатель WD2500JD средний.



ЗА
Высокая производительность в PCMark05

ПРОТИВ
Низкая скорость работы с мелкими файлами

Цена – $102

Продукт предоставлен ELKO Kiev, www.elko.kiev.ua	**Интерфейс** SATA 150
Объем 250 GB	**Количество пластин/головок** 3/6
Частота вращения 7200 об/мин	**Объем буфера** 8 MB

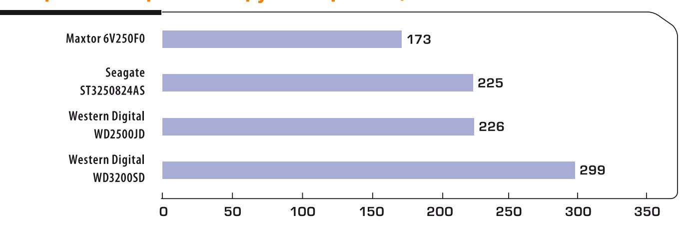
Итоги

Для оценки быстродействия мы использовали ту же методику, что и в первой части данного тестирования («Домашний ПК», № 3, 2006): замерялась скорость копирования крупных и небольших по размеру файлов, определялась производительность дисковой подсистемы в синтетическом пакете PCMark05, а также время загрузки сохраненного уровня в игре DOOM 3. Некоторые диаграммы с расширенными сведениями по синтетическому тесту и игре находятся на ДПК-DVD.

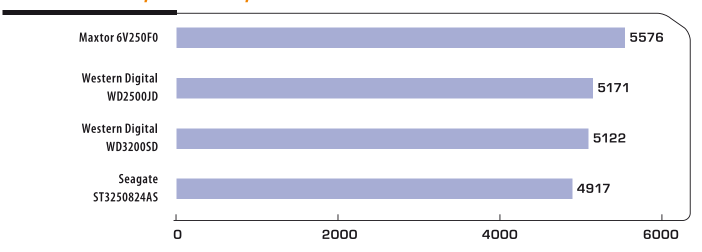
Полученные результаты дают возможность оценить общий уровень быстродействия, а также выявить сильные и слабые стороны жестких дисков, которые в скором времени появятся в системных блоках большинства домашних пользователей.

К сожалению, за кадром остался один немаловажный параметр – надежность работы, однако измерить его в рамках такого тестирования за столь короткий срок не представляется возможным. На текущий момент нет определенно неудачных серий жестких дисков, как это случалось много лет назад с некими печально известными линейками. Процент брака у всех производителей примерно одинаков и относительно невысок, но исключить вероятность поломки, конечно же, нельзя. Поэтому, чтобы быть уверенным в сохранности данных, не забывайте периодически создавать резервные копии наиболее важной информации.

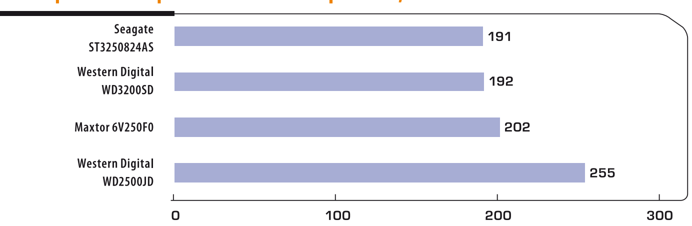
Время копирования крупных файлов, с



PCMark05, тест HDD, баллы



Время копирования мелких файлов, с



Продукты для тестового стенда предоставлены

Процессор	Intel Pentium 4 672 (3,8 GHz)	Представительство Intel в Украине, www.intel.com/ua
Материнская плата	Foxconn 945P7AA-8KS2 (Intel 945P+ ICH7)	DataLux, www.datalux.ua
Память	1 GB (2×512 MB) A-DATA PC5400 DDR2-667	MTI, www.mti.ua
Видеокарта	Point of View GeForce 7800 GT 256 MB	«Навигатор», www.navigator.ua

Очередная винчестерная технология:



Олег Касич

Несмотря на значительный рост производительности жестких дисков, они по-прежнему остаются самым медленным компонентом в системе, ответственным за задержки в выполнении программ. Безусловно, это хорошо известно и выпускающим винчестеры компаниям, исследовательские подразделения которых предпринимают отчаянные попытки улучшить сложившуюся ситуацию.

Экстенсивный путь развития HDD, предполагающий увеличение плотности записи данных и повышение частоты вращения шпинделя, ведет к значительному удорожанию продукции или же не дает ожидаемого прироста быстродействия. Поэтому разработчикам приходится изыскивать новые пути решения проблемы, одним из которых является внедрение технологии сортировки очереди команд Native Command Queuing (NCQ), в последнее время ставшей довольно популярной.

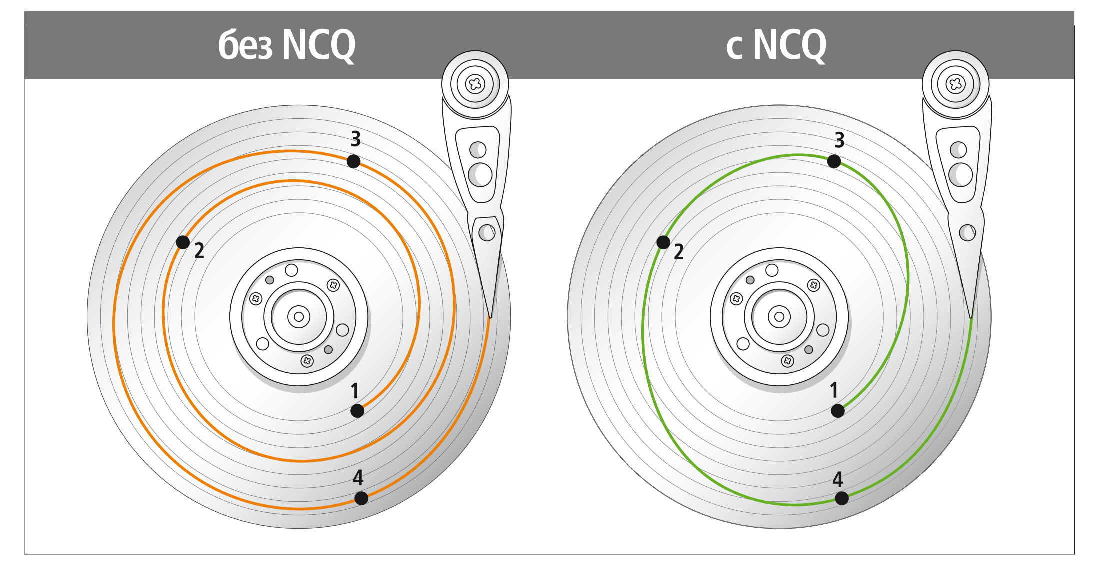
Как работает NCQ

При обращении к жесткому диску значительная часть времени уходит на поиск необходимых дорожки и сектора для считывания/записи данных. С помощью технологии NCQ очередь поступивших запросов динамически перестраивается в буфере контроллера таким образом, чтобы позиционирование головок осуществлялось максимально быстро. Эта функция приобретает наибольшее значение, когда речь идет о многозадачной среде, в которой несколько приложений независимо обращаются к участкам жесткого диска (процесс не приостанавливается до окончания текущей операции ввода/вывода), физически расположенных довольно далеко друг от друга. Упорядочивание запросов позволяет уменьшить количество перемещений головок для считывания/записи запрашиваемой информации, тем самым сокращая суммарное время выполнения этой операции.

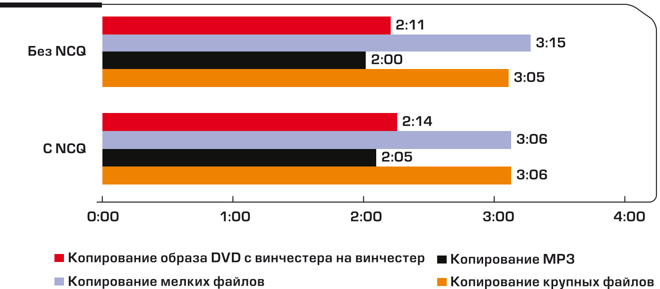
В упрощенном варианте алгоритм NCQ можно представить как схему работы лифта, где так называемая транспортная задача решается не в порядке поступления запросов от пассажиров, а по ходу спуска/подъема кабины. К тому же очередь динамически перестраивается в зависимости от требований входящих людей.

Для наглядности приведем рисунок, иллюстрирующий работу винчестера с технологией NCQ и без нее. Здесь жесткому диску нужно получить данные, находящиеся в секторах 1, 2, 3 и 4. Использование NCQ способствует существенному упрощению траектории движения головки и уменьшению количества оборотов шпинделя, необходимых для завершения всей операции, по сравнению с последовательным выполнением этой же команды. Применение данной технологии позволяет также несколько снизить механическую нагрузку на блок головок чтения/записи, тем самым теоретически уменьшая его износ и увеличивая срок службы.

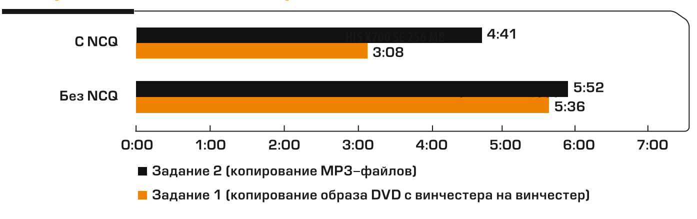
Неудивительно, что разработчики довольно давно занимаются проблемой оптимизации очереди команд. Более десяти лет аналогичная технология, Tagged Command Queuing (TCQ), успешно использовалась в SCSI-дисках, которыми оснащались серверные системы. В 1997 г. были предприняты попытки интегрировать подобную технологию в HDD с Parallel ATA, устанавливаемые в настольные ПК, однако из-за особенностей протокола и слабой реализации многозадачности массовых ОС того времени, эффективность такого решения не оправдывала затрат. Да и в случае ее неполной поддержки оборудованием могли возникать дополнительные «паузы» в работе контроллера. Ситуация существенно улучшилась после создания интерфейса Serial ATA (SATA). Внедрение NCQ не потребовало значительного изменения базового протокола SATA, к тому же появилась возможность идентификации поддержки устройством очереди команд (для SATA она составляет 32 запроса). Это позволило контроллеру без каких-либо проблем одновременно взаимодействовать с дисками, имеющими NCQ и нет.



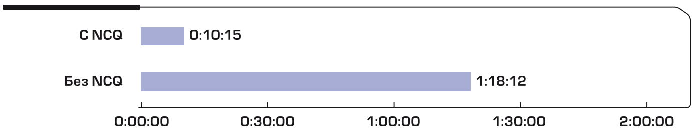




Время выполнения операции, мин:с



Дефрагментирование раздела, час:мин:с



Необходимое и достаточное

Технология NCQ была объявлена дополнительной функцией в SATA 1.0a, а в SATA II предполагалась как обязательная составляющая. Однако, к сожалению, в новой спецификации она осталась в качестве рекомендуемого пункта. Для ее работы необходимо выполнение следующих условий: поддержка NCQ жестким диском и контроллером SATA (интегрированным или внешним), а также наличие драйвера для ОС. Если с программной частью у пользователей, имеющих доступ в Интернет, проблем обычно не возникает, то с аппаратными возможностями все не так просто.

Поддержкой NCQ обладают контроллеры, интегрированные в южные мосты чипсетов Intel 9xx (ICH6R/M и ICH7R/M). В то же время, согласно информации с сайта компании Intel, базовые версии ICH6 и ICH7 и более ранние не имеют этой функции. Также обеспечивается работа данной технологии в серии чипсетов NVIDIA nForce4, а платы с наборами логики от VIA получают поддержку NCQ в случае применения южного моста VT8251. SIS включила NCQ в свой южный мост SIS966, а чипсеты с «югами» от ULi обзаведутся NCQ после установки M1575. Потому, если вы хотите иметь в своей системе технологию сортировки команд, при покупке новой материнской платы следует учитывать и этот момент. В случае использования внешних контроллеров SATA нужно внимательно изучить спецификацию.

Подавляющее большинство жестких дисков из новых линеек работает с NCQ. Однако перед приобретением HDD не лишним будет посетить сайты производителей, где обычно указываются такие подробности. Убедиться в том, что диск поддерживает технологию NCQ, можно и с помощью утилиты HD Tune (*www.hdtune.com*, см. на диске).

Как винчестеры «становятся в очередь»

Для включения NCQ в BIOS платы необходимо выставить режим контроллера AHCI (Advanced Host Controller Interface) и во время инсталляции операционной системы установить (по нажатии F6) соответствующие драйверы (в нашем случае это Intel Matrix Storage Manager 5.5.0.1035), предварительно записав их на дискету.

После инсталляции ОС мы решили убедиться в справедливости суждения о том, что привычные операции последовательного чтения/записи/копирования из-за малой глубины очереди команд не получают заметного прироста производительности. Подтверждение ищите на соответствующей диаграмме.

Для усложнения задачи мы одновременно запускали два процесса, активно нагружающих винчестер. При этом было решено не синтезировать интенсивную работу с разнообразными базами данных в многопользовательской среде, а создать вполне реальные ситуации, с которыми может столкнуться владелец ПК. Пользователи LAN, а также те, кто выходит в Интернет через домашнюю сеть, наверняка знают, что периодически при очередной закачке каких-либо файлов нагрузка на винчестер становится чрезмерной, и дальнейшая работа с системой затрудняется. В этом случае приходится идти на компромисс: ограничивать скорость копирования или ожидать ее завершения, теряя собственное время.

Мы попытались разобраться, сможет ли исправить ситуацию технология NCQ. Для этого на жестком диске Maxtor MaXLine III 7V250F0 были созданы три раздела по 20 GB каждый (FAT32), которые физически располагались в разных областях HDD. На один из них записывались тестовые наборы, включающие крупные файлы (объем 4,9 GB, 9 фильмов AVI), мелкие (330 MB, всего 65 293 штуки) и среднего размера (3 GB, 747 MP3-композиций). После чего данные поочередно копировались во второй, свободный раздел, при этом одновременно ставилась следующая задача – копирование в третий раздел тестируемого диска образа DVD с другого винчестера (системного). Как видим, в таком случае применение NCQ действительно имеет практическую ценность для пользователя настольного компьютера. Ее активация приводит к уменьшению срока выполнения обоих заданий, что связано с хорошей работой алгоритма упорядочения команд и эффективным решением транспортной задачи для получения оптимального маршрута перемещения головок.

Кроме тестов с копированием, был проведен замер времени дефрагментирования раздела. В случае включения NCQ данный показатель уменьшается просто феноменально. Это как раз та ситуация, когда польза от NCQ максимальна.

Включать или не включать?

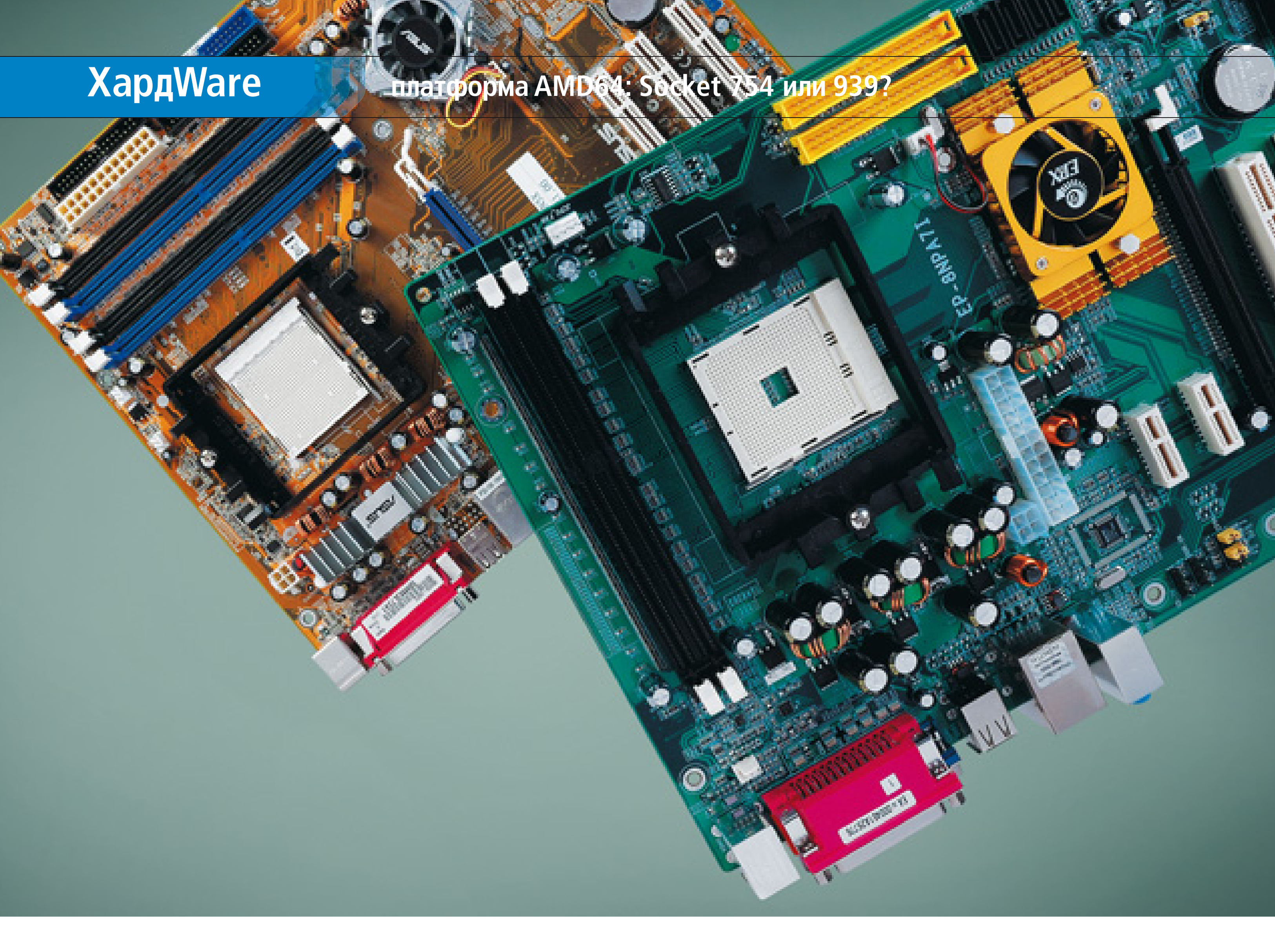
Да, технология действительно работает, однако стоит ли утруждаться, доставая с антресоли флоппик, чтобы считать с него при установке операционной системы необходимые драйверы и включить таким образом NCQ? Это скорее зависит от специфики использования ПК. Результаты тестов показали, что при повседневной работе сортировка очереди запросов не дает никакого преимущества. Более того, в ряде случаев производительность жесткого диска может даже незначительно снижаться. Линейные операции копирования не требуют сортировки, в то время как NCQ работает независимо от этого, затрудняя функционирование контроллера.

Если же, к примеру, активно используется локальная сеть, перекачиваются большие объемы информации или же частенько приходится копировать/перемещать различные файлы, при этом параллельно запуская другие программы, то NCQ на самом деле поможет ускорить работу. Правда, рассчитывать на действительно ошеломляющий результат стоит лишь при дефрагментации данных. Поставив данную процедуру в планировщик задач для ежедневного выполнения, можно и вправду сэкономить много времени и забыть о том, как мешает спать шум системного блока.

Практическая ценность технологии сортировки команд, вероятно, возрастет с повсеместным внедрением двухъядерных процессоров. Применение таких CPU зачастую несколько меняет модель использования компьютера, позволяя владельцу ПК безбоязненно работать одновременно с несколькими ресурсоемкими приложениями. При этом в подавляющем большинстве случаев в подобных системах по-прежнему будет один жесткий диск, что даст возможность технологии NCQ в условиях повышенной нагрузки на HDD в полной мере реализовать свое предназначение.

Конфигурация тестового стенда

Процессор	Intel Pentium 4 630 (3,0 GHz)	Compass, www.compass.ua
Материнская плата	ASUS P5LD2 (Intel 945P+ICH7R)	MTI, www.mti.ua
Память	1 GB (2×512 MB) A-Data Vitesta DDR2-667	MTI, www.mti.ua
Видеокарта	Point of View GeForce 7800 GT 256 MB	«Навигатор», www.navigator.ua
Жесткий диск	Maxtor MaxLine III 7V250F0 (250 GB, SATA II)	MTI, www.mti.ua
	Samsung SP2504C (250 GB, SATA II)	Представительство Samsung, www.samsung.ua
ОС	Windows XP Professional SP2	
Драйверы	Intel Matrix Storage Manager 5.5.0.1035	



Выбор платформы AMD64: Socket 754 или 939?

Олег Касич

Даже относительно недорогие домашние системы время от времени нуждаются в модернизации. Активная работа с мультимедийными приложениями и игровые баталии требуют существенных вычислительных ресурсов, поэтому рано или поздно апгрейд ПК становится насущной проблемой.

Сегодня мы поговорим об оптимальных вариантах для тех пользователей, которые остановили свой выбор на процессорах от AMD и при этом готовы выделить на апгрейд лишь небольшую сумму. Начавшаяся довольно давно миграция с Socket A на более современные платформы сейчас приобрела массовый характер. Энтузиасты, почувствовав «ветер перемен» и реальные преимущества AMD Athlon 64, перешли на эти процессоры вскоре после анонса. Для людей же, запросы которых скромнее, модернизация несколько затянулась.

В первую очередь она будет актуальна для владельцев AMD Duron, Sempron, младших моделей Athlon XP, а также систем предыдущих поколений. Наверняка среди них окажется довольно много пользователей, привыкших искать золотую середину, обращая пристальное внимание не только на производительность, но и на цену будущей системы.

Главный вопрос, который встает перед ними: какую же платформу выбрать для недорогой системы – Socket 754 или Socket 939? Первые процессоры Athlon 64, анонсированные еще осенью 2003 года, использовали разъем Socket 754, а спустя полгода увидел свет Socket 939. В такой конфигурации платформы AMD сосуществуют и развиваются по сей день. Компания лишь развела их по разным нишам, оставив Socket 754 для бюджетных решений, а на Socket 939 возложив ответственность за производительные и, соответственно, более дорогие системы. Мы попробуем разобраться на практике, стоит ли экономному пользователю копить деньги на платформу Socket 939 или разумнее будет ограничиться Socket 754.

ASUS A8N5X

Цена – $85

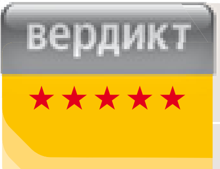
Поддержка процессоров
Socket 939 (Athlon 64 X2, Athlon 64 FX, Athlon 64)

Чипсет
NVIDIA nForce4

Слоты расширения
PCI-E x16 (1), PCI-E x4 (1), PCI-E x1 (2), PCI (3), SATA (4), PATA (2), Floppy (1)

Аудиокодек
Realtek ALC850 (7.1)

Типичный представитель плат на базе чипсета nForce4. Практически идентична A8N-E и является лишь немного упрощенным ее вариантом. Среди «потерь», понесенных в связи с использованием обычной версии набора логики (не Ultra или SLI), – отсутствие аппаратного файрвола ActiveArmor и поддержки интерфейса SATA 300. Однако данная плата обзавелась гораздо более тихим вентилятором, установленным на чипсете, что, по сути, снимает вопрос о вынужденной модернизации системы охлаждения. Слот PCI-E x4 может оказаться полезным в случае использования карт расширения, требовательных к пропускной способности шины. О некоторой облегченности A8N5X говорит довольно большое количество пустот под нераспаянные контроллеры, впрочем, их установка в бюджетной плате зачастую излишня.

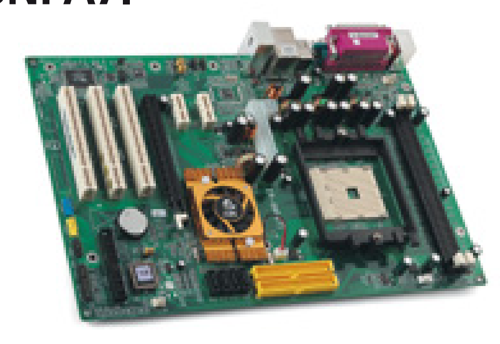


ЗА
Умеренная цена; дополнительный слот PCI-E x4; достаточно тихий кулер на чипсете

ПРОТИВ
Минимальное оснащение

EPoX EP-8NPA7I

Цена – $75



Поддержка процессоров
Socket 754 (Athlon 64, Sempron)

Чипсет
NVIDIA nForce4-4x

Слоты расширения
PCI-E x16 (1), PCI-E x1 (2), PCI (3), SATA (4), PATA (2), Floppy (1)

Аудиокодек
Realtek ALC655 (5.1)

Плата построена на чипсете nForce4-4x, в котором по сравнению с обычной версией частота шины HyperTransport ограничена до 800 MHz. Что касается конструкции, то нарекания может вызвать расположение разъемов питания, находящихся на небольшом удалении от процессорного гнезда. С одной стороны, это упрощает разводку платы, с другой – иногда создает затруднения при установке нештатного охладителя.

Два слота памяти, размещенных над процессорным разъемом, позволяют установить до 2 GB. Больший объем в домашних системах будет востребован еще не скоро. EP-8NPA7I обеспечивает поддержку всех CPU, предназначенных для Socket 754, вплоть до Athlon 64 3700+.



ЗА
Разумная цена; оригинальная система охлаждения

ПРОТИВ
Расположение разъемов питания

Socket 754

Данная платформа фактически сразу после анонса Socket 939 была отправлена… нет, не на заслуженный отдых, а в сектор бюджетных систем. Такое позиционирование предопределило ассортимент доступных для нее CPU. В продаже имеется широкий выбор недорогих версий Sempron с рейтингами от 2500+ до 3400+ с ядрами Paris (130 нм) и Palermo (90 нм). Среди процессоров Athlon 64 также есть модели для этого разъема, однако их разнообразие не очень велико. Впрочем, старшей моделью, которая может быть установлена в Socket 754, является довольно производительный Athlon 64 3700+. Единственное, чего не хватает данной платформе, – способности работы с двухъядерными CPU. Вернее, с технической точки зрения такое возможно, однако учитывая направленность этой платформы, подобные процессоры мы вряд ли увидим, равно как и более скоростные одноядерные Athlon 64.

Своего рода недостатком данной платформы является одноканальный контроллер памяти, с пиковой пропускной способностью в 3,2 GBps. Но этот факт одновременно является и ее преимуществом. Дело в том, что использование одноканального контроллера памяти упрощает разводку материнской платы, тем самым снижая стоимость ее проектирования и изготовления. В результате вполне привлекательную системную плату можно приобрести за $65–80.

Socket 939

Наиболее существенным отличием данной платформы от Socket 754 является возможность использования двухканального контроллера DDR400, что теоретически повышает пропускную способность подсистемы памяти до 6,4 GBps.

Если планируется дальнейшая модернизация, то система на Socket 939 несколько предпочтительнее. Модельный ряд CPU, поддерживаемых этой платформой, сегодня включает Athlon 64 с рейтингом от 3000+ до 4000+, флагманские модели Athlon 64 FX, а также двухъядерные процессоры Athlon 64 X2, недоступные для Socket 754. Кроме того, в последнее время, ввиду большого объема кэш-памяти L2 и умеренной цены, становится все более популярной идея использования в настольных системах младших моделей процессоров Opteron для Socket 939 (из тех, что успели появиться на рынке). Но такие эксперименты скорее удел энтузиастов. Уже созданы и процессоры Sempron для этого разъема, которые, однако, предназначены для OEM-сборщиков, и пока неизвестны планы AMD по продвижению их на розничный рынок. При разумной цене они оказались бы неплохим вариантом для старта на Socket 939.

До недавнего времени прерогативой Socket 939 была также технология SLI, предполагающая работу двух видеокарт в одной системе. Впрочем, это ограничение не носит технического характера, что подтвердила компания EPoX, анонсировавшая модель платы EP-8NPA SLI для Socket 754. Скорее отсутствие таких плат для младшей платформы связано с недостаточной обоснованностью подобного решения.

Продукты для тестовой платформы предоставлены

AMD Athlon 64 3000+ (S754), AMD Sempron 3000+	DataLux	www.datalux.ua
AMD Athlon 64 3000+ (S939)	Novo Star Computers	www.novostar.net
ASUS A8N5X	MTI	www.mti.ua
Epox EP-8NPA7I	Nebesa	www.nebesa.ua
HIS IceQ Radeon X800GTO 128 MB	«Евро Плюс»	www.eplus.kiev.ua
1 GB (2×512 MB) Kingston (2,5-2-2-6)	Nebesa	www.nebesa.ua
Samsung SP2504C 250 GB	Представительство Samsung	www.samsung.ua

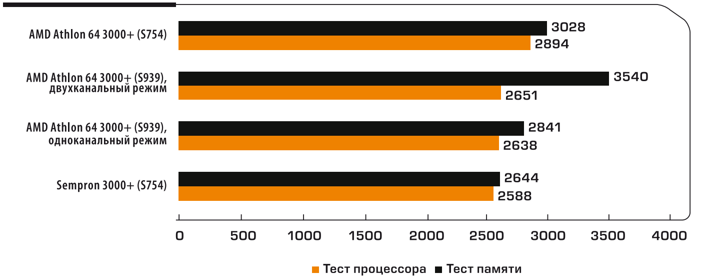
Результаты тестирования

В преддверии анонса новой платформы AMD, которая предположительно получит название AM2, рассуждать об отдаленных перспективах уже существующих платформах нужно с определенными оговорками. По всей видимости, Socket 939 сместится в сектор бюджетных систем и какое-то время еще будет поддерживаться, однако, вероятнее всего, следует ожидать появления недорогих CPU для этого разъема. В таком случае Socket 754 уготована участь Socket A – уход со сцены. Впрочем, как мы убедились на практике, производительность решений на Socket 754 и Socket 939 с процессорами, имеющими одинаковый рейтинг, отличается довольно слабо.

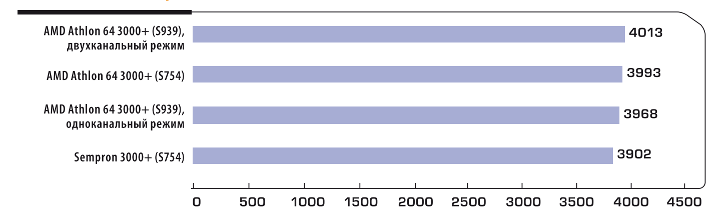
Если вопрос со сменой платформы назрел именно сейчас, а следующая глобальная модернизация предполагается не ранее, чем через 1,5-2 года, то неплохим вариантом окажется решение на Socket 754, при покупке которого за умеренную сумму можно получить вполне производительную систему. Здесь есть большой выбор недорогих материнских плат и процессоров (от $70). В то же время для Socket 939 официально самым доступным CPU является Athlon 64 3000+ с розничной ценой порядка $150. Прямо скажем, не лучший вариант, если нужна действительно недорогая система. Более того, как показали тесты, в соревновании процессоров Athlon 64 с одинаковым рейтингом зачастую победителем оказывается именно модель для Socket 754, в которой одноканальный доступ к памяти компенсируется повышенной частотой работы ядра. Sempron на фоне старших «коллег» также не затерялся и выглядит вполне достойно. Последние модификации этого семейства получили весь арсенал атрибутов более дорогих CPU: поддержку инструкций SSE3, технологии 64-битовой адресации памяти и Cool'n'Quiet.

Основным же преимуществом платформы на Socket 939 скорее является не двухканальный контроллер памяти, а возможность установки более производительных CPU. Так что если вы планируете в дальнейшем использовать двухъядерный Athlon 64 X2, то выбор в пользу Socket 939 очевиден, однако за наличие такой перспективы придется заплатить сразу. Предпочтительнее эта платформа окажется и в случае, если вы захотите выжать максимум из своего процессора: ассортимент оверклокерских плат с Socket 939 ощутимо шире.

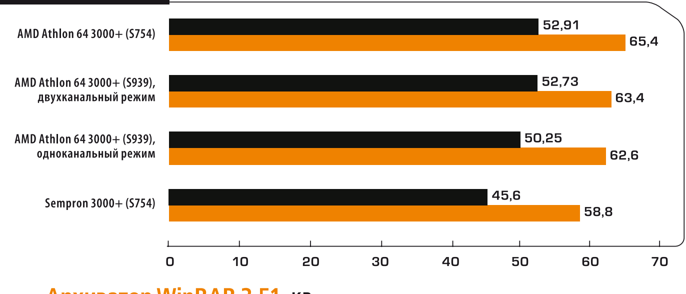
PCMark05, баллы



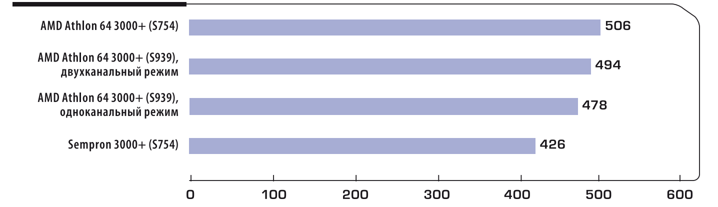
3DMark05, баллы



Игровые приложения, 1280×1024, High Detail, fps



Архиватор WinRAR 3.51, KBps



Электронная бумага: из мира научной фантастики – в реальность

Лариса Каминская

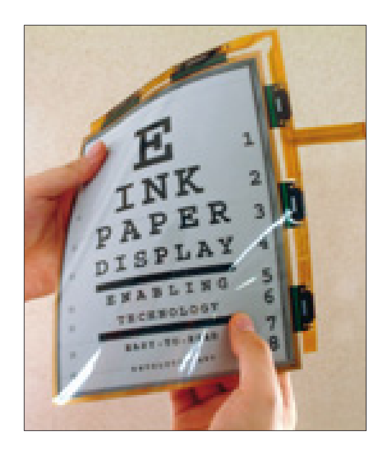
Концепт электронной бумаги объединяет в себе преимущества как печатных страниц, так и компьютерных дисплеев. Подобно первым, она тонкая, легкая, гибкая, не нуждается в энергии для поддержания изображения, формирует достаточно контрастную, не раздражающую глаз картинку, видимую при отраженном свете под любым углом. Подобно вторым, она способна к обновлению информации (например, через Интернет) и демонстрации движущихся объектов.

Электронная бумага может стать решением целого ряда экологических проблем, например позволит сократить вырубку лесов, снизить потребление энергии, тем самым дав фору и целлюлозе, и традиционным мониторам. Благодаря ей многие фантастические идеи войдут в нашу реальную жизнь: анимированная упаковка и этикетки, газеты и журналы, которые самостоятельно «освежают» свое содержание, многостраничные книги толщиной в один лист...

Если говорить о потенциальных сферах использования электронной бумаги, то для начала следует назвать портативные устройства для чтения. Высококонтрастные, экономные в потреблении электроэнергии, тонкие, прочные, гибкие и потенциально дешевые носители как нельзя лучше подошли бы для цифровых журналов, газет, книг, просмотра фотографий, а при наличии сенсорной поверхности даже заменили бы блокнот и карандаш. Первые гэджеты с электрофоретическими экранами, например Sony LIBRIe2 или Jinke Hanlin V8, уже появились на рынке.

Кстати, на прошедшей в Лас-Вегасе выставке Consumer Electronic Show (CES) были представлены как минимум две свежие разработки в этой области. Одна из них – устройство Sony Reader, предназначенное для чтения книг в электронном виде. Благодаря функции поддержки импорта RSS-потоков оно способно автоматически обновлять информацию из Интернета через компьютер. Как сообщается, Sony Reader должен поступить в продажу по цене от $300 до 400. Правда, он имеет жесткую стеклянную подложку, в отличие от второго «электронно-бумажного» решения, показанного на CES.

Philips продемонстрировала прототип гибкого дисплея Polymer



Vision PV-QML5 с диагональю 5", разрешением 320×240 точек и отображением четырех оттенков серого, изготовленный с применением технологии E-Ink, а также портативное устройство Readius, оборудованное этим экраном. Последний может быть скручен в трубочку диаметром всего 7,5 мм, толщина же самой матрицы составляет 0,1 мм.

Интеллектуальные ценники на полках супермаркетов – еще один вариант применения цифровой бумаги. Это очень простые устройства, состоящие из электронного дисплея, источника энергии и приемника. Такие ценники не нужно переписывать вручную – все изменения быстро и легко вносятся через центральный компьютер. Изображение прекрасно различимо под любым углом; дисплеи потребляют очень мало энергии и способны прослужить до шести лет.

По подобному же принципу могут действовать электронные доски объявлений и постеры, POP-мониторы и другие конструкции, предназначенные для продвижения товаров и услуг. Корейская компания Neolux Corporation уже снабжает супермаркеты и магазины «чернильными» дисплеями, оснащенными программирующим устройством. Благодаря им использование анимационной рекламы, эффективность которой для розничной торговли давно признана, теперь уже не ограничивается внешним видом, размером, ценой и энергопотреблением устройств при ее демонстрации.

Недаром именно этот способ выбрала компания Microsoft – согласитесь, весьма солидный заказчик. В Южной Корее она таким образом продвигает игру Jade Empire для своей приставки Xbox. «Бумажные» дисплеи способны до полугода обеспечивать непрерывную анимационную демонстрацию всего лишь на двух батарейках АА, а значит, как нельзя лучше подходят для использования в условиях ограниченного доступа к энергопитанию. К тому же изображение на них хорошо видно под любым углом и при любом освещении.

Электронная бумага могла бы стать отличным решением для кредитных карт. Их пользователи испытывают неудобства, связанные с необходимостью доступа к считывающему устройству, чтобы узнать оставшуюся на счету сумму. Данную проблему решил бы встроенный дисплей, но LCD-экраны для этого слишком дороги, хрупки и «прожорливы». А вот «бумажный» дисплей – дешевый и прочный, и питание ему требуется лишь для изменения изображения, что обычно происходит при контакте со считывающим устройством. Если последнее оснастить зарядным приспособлением, то для карт даже не потребуются батарейки.

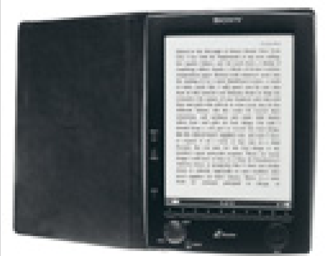
Электронная бумага в мобильных телефонах и различных наладонниках, в игрушках и учебных устройствах, в интеллектуальной и анимированной упаковке – эти идеи уже не только разрабатываются, но и воплощаются в жизнь. Например, на ювелирно-часовой выставке BASELWORLD 2005 компании Seiko Watch и Seiko Epson демонстрировали наручные часы из цифровой бумаги. Еще одни часы, только уже настенные, представила японская Citizen 12 декабря 2005 г. Размер их гибкого дисплея – 23×36 см, потребление электроэнергии в 20 раз ниже, чем у традиционного электронного аналога такого же размера, а масса всего 1,5 кг при толщине конструкции 3 мм. Причем изображение легко различимо даже под углом, близким к 180°.



А «коктейль» из цифровой бумаги и RFID-технологии (радиочастотная идентификация) позволит создать «умные» билеты, которые, не только выполнят функцию пропуска, но и обеспечат пользователя множеством полезной информации.

Что же касается устройств для чтения книг, здесь может возникнуть проблема защиты авторских прав: вряд ли издатели молча стерпят внедрение столь удобного инструмента для кражи интеллектуальной собственности. Обязательными составляющими рыночного успеха таких «книжиц» являются надежные системы защиты от пиратства и отшлифованное законодательство – по крайней мере Украина пока не может похвастаться ни тем, ни другим. Хотя, с другой стороны, IT-продвинутая публика уже давно читает тексты с КПК или даже мобильных телефонов, которые, помимо этого, имеют еще массу полезных функций.

Другая причина «торможения» идеи электронной бумаги кроется в себестоимости производства, какову́ю пока не удается снизить до желаемого уровня. К примеру, именно из-за этого вышла из игры компания Xerox, хотя ей, собственно, и принадлежат первые разработки в данной области. Совсем недавно, в январе 2006 г., она заявила о закрытии подразделения Gyricon Media, объяснив, что оказалась неспособной обеспечить производство задних панелей для



электронной бумаги Gyricon стоимостью меньше чем $10 за квадратный фут и сочла это критичным для рыночного успеха вывесок, изготовленных по такой технологии.

Впрочем, таковы уж законы природы и рынка – выживают сильнейшие. И есть еще много производителей, очень оптимистично оценивающих шансы электронной бумаги. Так, устройство для чтения документов Sony Reader начнет продаваться уже в первом квартале этого года, а вскоре (в апреле) должны стартовать поставки монохромных дисплеев Hitachi для рекламных щитов и вывесок (100 dpi, толщина 1 см, диагональ 13,1"). Руководство Fujitsu обещает начать массовое производство и реализацию цветной цифровой бумаги в марте 2007 г. А Seiko Epson в 2007–2008 гг. планирует запустить в продажу портативные устройства с «бумажными» экранами и в ближайшие пять лет нагрянуть на рынок книг, газет и журналов со сворачиваемыми дисплеями формата А4. Что ж, скоро мы узнаем, осуществимы ли эти обещания и насколько реально увидеть очередной номер «Домашнего ПК» толщиной в один лист.

Как это работает

Электронные чернила: капля за каплей

Идея создания электронной бумаги будоражила человеческие умы не один десяток лет, прежде чем в 1997 г. ученые из Массачусетского технологического института изобрели уникальный способ формирования изображения с помощью так называемых электронных чернил. Незамедлительно возникла одноименная корпорация E-Ink, призванная совершенствовать и коммерциализировать разработанную технологию.

А заключается принцип действия электронных чернил в использовании такого физического явления, как электрофорез (рис. 1). Активный слой экрана содержит миниатюрные (примерно в толщину человеческого волоса) прозрачные капсулы с черными и белыми частичками, которые по-разному реагируют на изменение электрического потенциала: позитивно заряженные белые частицы притягиваются к отрицательно заряженным электродам, а негативно заряженные черные – к контактам, имеющим положительный заряд. Таким образом, в зависимости от значения электрического потенциала пользователь будет наблюдать на экране электронно-чернильного дисплея появление белых или черных пятен. Сформировав управляющую электродами матрицу и расположив над ней активную область экрана с микрокапсулами, можно создавать довольно большие и сложные изображения. Они остаются на дисплее даже при отсутствии питания, требующегося только для изменения картинки – такая экономия энергии является немаловажным преимуществом для портативных устройств. Впрочем, данная разработка не лишена и недостатков, главный из которых – слишком большая инерционность. Четырех кадров в секунду явно маловато для отображения видео, хотя для текстовой информации этого достаточно, тем более что разрешение 170 dpi и отсутствие мерцания создают все условия для комфортного чтения.

Первый прототип цветного электронно-чернильного дисплея, представленный общественности в 2001 г., стал плодом сотрудничества E-Ink с TOP-PAN Printing Company – мировым лидером по производству цветных фильтров для плоскопанельных мониторов. Разработкой дисплеев высокого разрешения для использования в электронных книгах, КПК, устройствах мобильной коммуникации и т. п. E-Ink занялась совместно с корпорацией Royal Philips Electronics, а Lucent/Bell Labs стала ее партнером в создании электронной бумаги на основе гибких пластиковых дисплеев.

Шарики да ролики

Однако ученые Массачусетского технологического института (MIT) были не первыми, кому пришла в голову мысль об электронной бумаге. Более чем на 10 лет их опередили сотрудники Xerox, которые в знаменитых лабораториях Palo Alto Research Center разработали концепцию под названием Gyricon. Но по каким-то причинам исследования были приостановлены, возможно, в ожидании появления конкурентов, что и произошло в конце 90-х гг., когда MIT явил свету собственное детище. И вот 6 декабря 2000 г. была основана дочерняя компания Gyricon Media, в чьи задачи входил серийный выпуск и продвижение так называемой электронной бумаги многоразового использования. Первыми изделиями, изготовленными по технологии Xerox, стали специальные вывески для центров розничной торговли.

Дебютировали такие двухцветные указатели размером 27,5×35 см с ценами и текстом, как и обещали представители Xerox, уже в июне 2001 г. в магазинах Macy's штата Нью-Джерси. Изображения на этих бумажных с виду экранах обновлялись в считанные секунды с помощью беспроводного пульта.

На самом деле электронная бумага Gyricon (рис. 2) представляет собой тонкий слой полиэтилена с множеством микроскопических шариков, рассеянных по поверхности слоя. Они находятся в заполненных жидкой субстанцией впадинах, где могут свободно вращаться. Каждый раскрашен в два цвета, чаще всего – в черный и белый.

Шарики обладают электрическим зарядом и реагируют на электромагнитное поле, обращаясь к наблюдателю в каждый момент какой-то одной стороной. На листе цифровой бумаги может образовываться любая комбинация двух цветов, в зависимости от определенного электромагнитного поля на его поверхности. Это изображение остается до тех пор, пока не будет создано другое электромагнитное поле.

Масло и вода: сила несовместимости

Вскоре после появления первых образцов электронной бумаги многие игроки IT-рынка по достоинству оценили потенциал этой идеи. Боясь упустить предполагаемую золотую жилу, они бросились копать: кто вглубь, опираясь на сотрудничество с E-Ink, а кто вширь, принявшись развивать собственные технологии. Настоящие же стратеги, такие как компания Philips, решили не ставить все на одну карту. Начав в 2001 г. партнерство (и довольно плодотворное) с E-Ink, она параллельно работала и над другими вариантами воплощения данной концепции в жизнь.

Усилия оказались не напрасными: в сентябре 2003 г. исследовательская лаборатория Philips Research представила технологию электронной бумаги, действующую по принципу электросмачивания (рис. 3). Каждый ее пиксел – это взвешенная в водянистой среде капелька масла, которая в обыч-

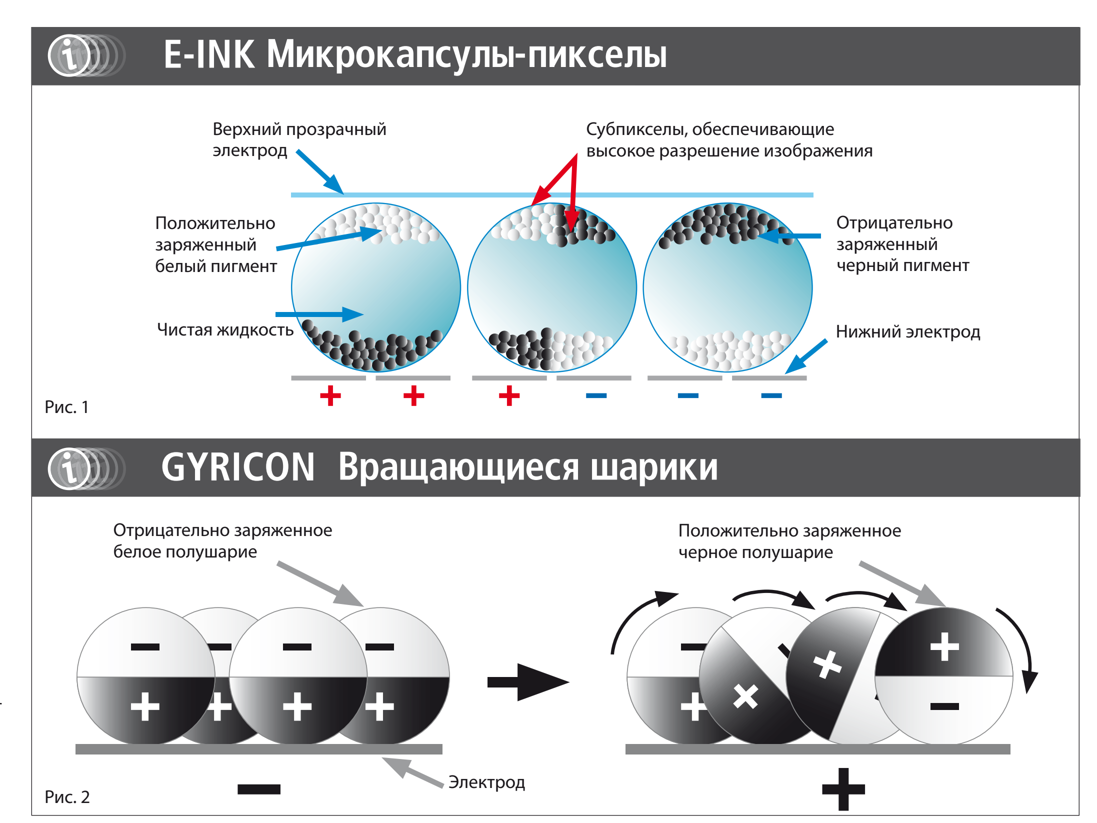


Рис. 1

Рис. 2

ных условиях растекается по всей ячейке, образуя под действием сил поверхностного натяжения пленку на воде. Если же создать электрическое поле достаточной величины, масло начнет собираться в каплю, освобождая при этом бóльшую часть водной поверхности. Подложка-электрод выполнена из водоотталкивающего материала, так что масло прилипает к ней, а после исчезновения напряжения тут же растекается обратно. Ячейки разделены перегородками толщиной около 5 мкм, а сверху вся эта конструкция герметично закрыта слоем стекла с напыленным вторым электродом, потому дисплей пока получается жестким. Однако разработчики утверждают, что вместо стекла удастся использовать полимерные пленки, и тогда экран можно будет сворачивать в трубочку и класть в карман.

Итак, при отсутствии напряжения получается темная точка, поскольку масляная пленка плохо отражает падающий свет, а при его подаче – светлая, так как масло освобождает бóльшую часть поверхности. И чем выше прилагаемое напряжение, тем сильнее сжимается капелька «чернил», что сулит огромные возможности по передаче градаций серого. Быстродействие такой ячейки составляет примерно 12 мс. Что касается разрешающей способности экрана, то она напрямую зависит от размера ячеек, а тут перспективы весьма радужны: уже на стадии предварительных испытаний была опробована матрица с разрешением 160 ppi. В принципе реально и получение полноцветного изображения при использовании четырех субпикселов, окрашенных по стандарту CMYK.

Эта модель в отличие от электрофоретической применима благодаря высокой частоте смены кадров и для показа видео. Однако для поддержки изображения ей требуется постоянное питание – правда, довольно скромное. Коммерческие поставки таких дисплеев Philips планирует начать к 2010 г.

На арену выходит нано

На этом список технологий, претендующих на звание электронной бумаги, не исчерпывается. Все в том же 1997 г., когда в Массачусетсе закладывались основы корпорации E-Ink, по другую сторону Атлантики и на базе другого университета – Дублинского – появилась фирма под названием NTera, которая разработала дисплей NanoChromics, или NCD. Первый его прототип был представлен в ноябре 2001 г. совместно с компанией Densitron Technologies.

Принцип работы ирландского экрана на первый взгляд довольно прост (рис. 4). На отражающий слой наночастиц диоксида титана (химического соединения, придающего белоснежность обычным бумажным листам) наносится электрохромный слой из виологена (прозрачного полимера с нанопористой структурой), который под действием электрического заряда способен терять прозрачность, достигая при этом уровня насыщенного темно-синего цвета. Пространство между диоксидом титана и виологеном заполнено специальным электролитом.

«Выключенный» экран выглядит абсолютно белым, а при подаче напряжения на определенные участки NanoChromics формируется изображение с хорошей контрастностью – разработчики недаром окрестили этот дисплей ink-on-paper («чернила на бумаге»). Его угол обзора составляет 180°, а благодаря значительной мобильности пигментного слоя на основе электрохромных наночастиц достигается высокая частота смены кадров (до 60 кадров в секунду).

К тому же NCD нетребовательны к температурным условиям: например, настольные часы на их основе работают и при -35, и при +80 °C.

Надо сказать, что для прорисовки начального изображения экран потребляет довольно много энергии, однако полученная картинка остается на нем в течение долгих дней или недель, не нуждаясь в питании. Все выпущенные дисплеи компании пока монохромны, но представители NTera утверждают, что в дальнейшем этот недостаток может быть устранен. Кроме того, NTera уже продемонстрировала прототип NCD на основе гибкой подложки и сейчас работает над ее удешевлением и упрочнением.

Жидкокристаллический реванш

Интересно, что разработчики всех вышеописанных «бумажных» технологий, перечисляя преимущества своих продуктов, непременно противопоставляют их недостаткам жидкокристаллических мониторов: мол, и контрастность у них ниже, и угол обзора меньше, и энергопотребление высокое, и мерцание неприятное… Что же, старик LCD, проработав на рынке свыше тридцати лет, морально обветшал и обречен на гибель под натиском более продвинутых технологий?

Электросмачивание

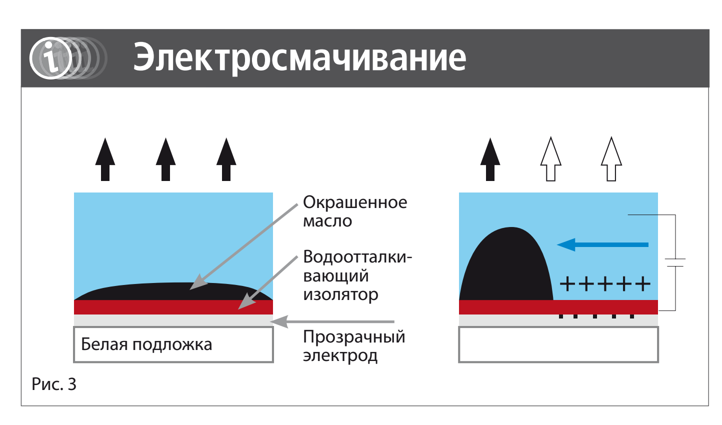


Рис. 3

Отнюдь нет! У ЖК-дисплеев, как оказалось, остается еще немало нераскрытых козырей. Один из них – холестерические жидкие кристаллы, которые, в отличие от традиционных нематических, обеспечивают меньшее потребление энергии, стабильность и высокую отражательную способность. Их молекулы расположены в форме спирали, в зависимости от осевого направления которой падающий свет отражается или поглощается. Изменение этого аксиального направления обеспечивается посредством приложенного к кристаллам напряжения.

Именно этот принцип использовала компания Fujitsu в своей версии электронной бумаги, которую представила в июле 2005 г. Она состоит из трех слоев холестерических жидких кристаллов. Каждый слой содержит пикселы определенного цвета – красного, синего или зеленого (RGB), а четвертый, находящийся поверх предыдущих, защищает их от возможных повреждений и предотвращает искажения картинки при изгибе пластины бумаги. Образец имеет диагональ 3,8" и толщину 0,8 мм (в будущем она может еще уменьшиться). Количество отображаемых оттенков пока не слишком велико и составляет 512. Для поддержания картинки электронная бумага Fujitsu не требует постоянного питания – энергия расходуется только в момент изменения изображения. Потребляемая мощность представленного прототипа в десятки раз ниже, чем у обычных мониторов. Кроме того, она гнется, а изображение не блекнет в отраженном свете, т. е. при нормальном дневном освещении. Многие аналитики именно гибким LCD пророчат крупнейшую долю на рынке электронной бумаги в период с 2010 по 2020 г.

Кроме того, к теме данной статьи условно можно отнести разработанную в 80-х гг. в Великобритании технологию OLED (Organic Light Emitting Diode). Свойство некоторых органических полимеров излучать свет при подаче на них напряжения позволяет создавать сверхтонкие (до 10 мкм) полноцветные экраны с углом обзора почти 180°. Пока по ряду технологических причин их не удается сделать гибкими, они нестабильны и, будучи светоэмиссионными по своей природе, не могут использоваться при ярком свете.

NANOCHROMICS «Чернила на бумаге»

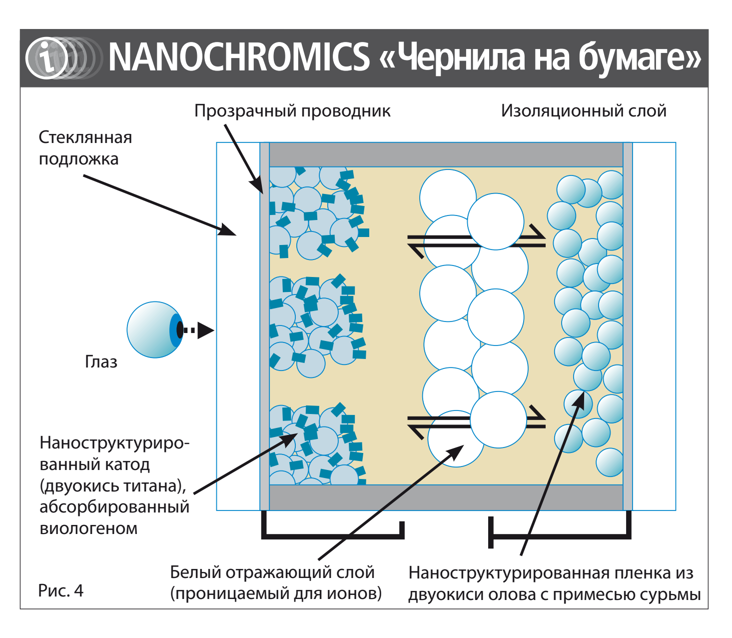


Рис. 4


CHIEFTEC
ATX 2.0
ZALMAN
ASUS
ASUS



Борьба за тишину

в отдельно взятом компьютере

Роман Оберемко

Шум, издаваемый вентиляторами системного блока, сегодня является одной из самых актуальных проблем для владельцев ПК. Ведь компьютер в современном доме используется не только как «печатная машинка» или игровая платформа, но и в качестве медиацентра, для которого фоновый гул недопустим.

Как правило, среднестатистический пользователь не собирает своего «домашнего любимца» самостоятельно, а приобретает уже готовое решение со стандартными кулерами, идущими в комплекте с процессором, поэтому о модификации охлаждения видеокарты и речи быть не может. Если сперва, пока не прошла эйфория от покупки, шум системного блока особо не мешает, то со временем гул все же начинает досаждать, и возникает острое желание устранить это назойливое жужжание.

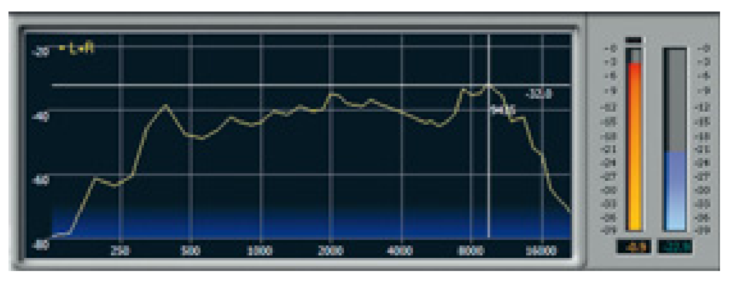
Разумеется, существует множество способов – от использования реобаса (панели управления частотой вращения вентиляторов) и до полной замены устройств охлаждения. Но при выборе одного из вариантов стоит заранее учесть такие важные факторы, как тепловыделение центрального процессора и чипа видеокарты, режим их работы, наличие дополнительных корпусных вентиляторов. К примеру, продукты Intel благодаря архитектуре NetBurst заслужили сомнительную славу «горячих парней», и при смене коробочного кулера на более производительный удается понизить не только уровень шума, но и температуру, что к тому же позволит достичь лучших показателей разгона.

С видеокартами все несколько проще – многие модели с умеренным тепловыделением, такие как GeForce 6600 (GT), 6800 GS, ATI Radeon X550/600 (Pro, XT), X1300 (Pro), могут обойтись даже пассивным охлаждением, правда, в этом случае не приходится говорить о возможности разгона. Для более «энергичных» GPU необходимо использовать активные системы.

Шумная система

Мы собрали компьютер среднего класса, довольно мощный с точки зрения современных игр, но при этом не самый дорогой: материнская плата ASUS P5LD2 на базе Intel 945P, процессор Intel Pentium 4 630 (3 GHz), видеокарта ASUS X800 XL 256 MB.

Штатная система охлаждения производит шум, который никак нельзя назвать незаметным. Ко всему прочему, температура процессора и графического чипа оставляет желать лучшего: CPU – 49 ˚C в простое и 68 ˚C под нагрузкой, GPU – 51 и 89 ˚C соответственно. В среднем уровень шума такой системы составил -22,9 дБ (фоновый шум в помещении при выключенном компьютере -40 дБ: чем меньше показания прибора, тем тише). Упрощенно ситуацию можно описать так: если в играх ПК особо раздражать своим шумом и не будет (при громком звуке из колонок), то при просмотре фильмов, прослушивании музыки и офисной работе вы наверняка ощутите дискомфорт.



Измерения производились с помощью конденсаторного микрофона с расстояния 20 см от источника шума, месторасположение обоих устройств в процессе замеров не изменялось. При этом использовалось оборудование: микшерный пульт с линейным микрофонным предусилителем, звуковая плата Creative PCMCIA Audigy 2 Notebook и ПО Waves Frequency Analizer. Время записи составляло 30 с.

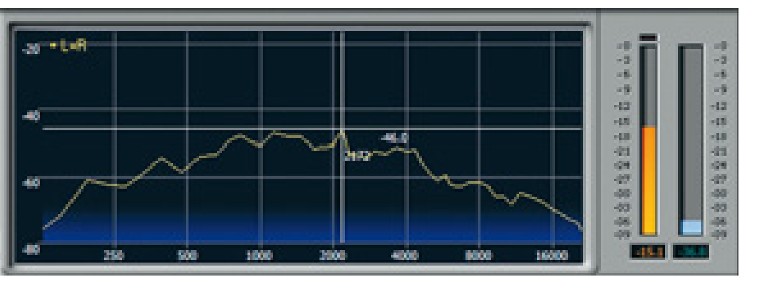
Замеры температуры центрального процессора осуществлялись с помощью SpeedFan 4.28, нагрев CPU – утилитой S&M 1.7.8 в нормальном режиме с нагрузкой процессора 100%. Для максимальной нагрузки на GPU использовался бенчмарк Far Cry Patch 1.33, уровень Regulator в разрешении 1280×1024 с максимально возможными значениями antialiasing и анизотропной фильтрации в течение 10 мин. Температура контролировалась с помощью RivaTuner 2.0 RC15.8.

Тихая система

К задаче уменьшения уровня шума в системе можно подойти по-разному. Повторимся, что самый простой способ – установить реобас, все имеющиеся вентиляторы подключить к нему и по мере необходимости изменять скорость их вращения и, как следствие, – общий уровень шума. Преимуществом данного метода является то, что устройство без лишних проблем монтируется на переднюю панель. Из недостатков стоит отметить весьма слабые возможности шумопонижения.

Другой подход – обойтись полумерами, т. е. определить самый «громкий» компонент в системе (как правило, это видеокарта или вентилятор чипсета материнской платы) и заменить кулер на нем. Такие манипуляции необходимо производить очень аккуратно, не использовать острых предметов, чтобы не повредить микросхемы. При этом стоит помнить о том, что при замене системы охлаждения теряется гарантия.

И последний способ, к которому в конце концов приходят все, – полная модификация системы охлаждения компьютера. Мы действовали именно так: установили как можно более тихие кулеры на процессор и видеокарту, попутно улучшив и температурные режимы. Для этого использовали Zalman CNPS7700-CU (для CPU) и Zalman VF700-CU (для GPU). О замене радиатора на материнской плате на Zalman NB47J мы рассказывали в другом материале («Домашний ПК», № 3, 2006).



Шум, издаваемый такой системой, равнялся приблизительно -36,8 дБ, что практически не заметно в обычных условиях. Температура центрального процессора составила 32 °C в простое и 49 °C под нагрузкой, графического чипа – 41 и 52 °C соответственно.

Возможные проблемы

Вопрос создания бесшумных или очень тихих компьютеров сегодня волнует многих. И решений этой проблемы столько же, сколько и людей – фантазии пользователей ограничены лишь их бюджетом.

Не слишком мощную систему, на которой практически не играют, можно оснастить пассивными системами охлаждения или же купить специальный корпус. Но в этом случае очень важным фактором окажется температура окружающей среды – если зимой такой компьютер будет работать без проблем, то летом возможен перегрев процессора или видеокарты.

Для мощных игровых станций неплохим вариантом является установка системы водяного охлаждения как на CPU, так и GPU. Но довольно часто шум СВО оказывается сопоставимым по уровню со штатным охлаждением, а иногда и превосходит его.

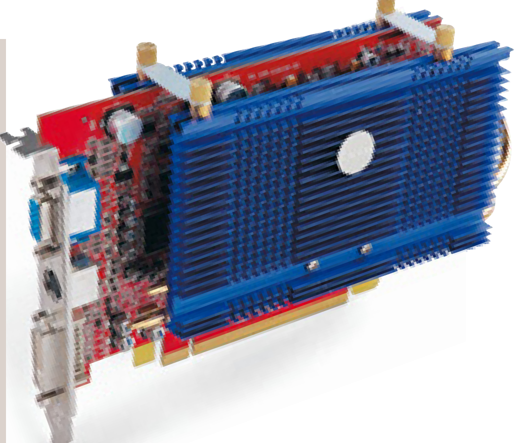
Замена кулеров компьютера на устройства, описанные в статье, по нашему мнению, является оптимальным вариантом для любого пользователя, желающего снизить шумность системного блока и добиться комфортных условий работы.

Еще раз стоит заметить, что все действия необходимо производить с особенной тщательностью и осторожностью, чтобы не допустить выхода компонентов из строя. Поскольку описанные кулеры имеют весьма внушительную массу, стоит подыскать правильное крепление, чтобы избежать перекосов и изгибов материнской платы или видеокарты.

Необходимо обратить внимание и на соответствие крепежных аксессуаров кулера монтажным отверстиям на ваших устройствах, в частности это касается видеоадаптеров. Так, некоторые современные кулеры невозможно установить на видеокарты ATI Radeon X1K и NVIDIA GeForce 7-й серии.

Продукты предоставлены компаниями

Intel Pentium 4 630	Compass, www.compass.ua
ASUS P5LD2	MTI, www.mti.ua
Chieftec BG01-B	Nebesa, (044) 502-6215
Zalman CNPS7700-CU	«Элетек», (044) 495-2911
Zalman VF700-CU	
Zalman ZM80D-HP	
AeroCool CoolWatch	



Zalman ZM80D-HP

Цена – $27

Если в системе используется видеокарта, основанная на чипе с не очень высоким тепловыделением, и разгон не планируется, тогда оптимальное решение – установка пассивного охлаждения. Для этого можно использовать тандем из платы Sapphire X600 XT и комплекта Zalman ZM80D-HP. Температурные показатели в таком случае составляют 62 ˚C в простое и 81 ˚C – под нагрузкой.

Единственный минус подобного способа шумопонижения – большие размеры видеокарты с установленным радиатором, когда конструкция перекрывает доступ к соседнему с платой слоту PCI. При монтаже этой системы охлаждения стоит быть особенно осторожными, потому как шансы сколоть ядро GPU довольно велики.



AeroCool CoolWatch

Цена – $67

Вариант для пользователей, которые хотят всего лишь незначительно снизить уровень шума с помощью реобаса. Устройство имеет четыре управляющих разъема для вентиляторов, но регулировка скорости вращения осуществляется специальным ПО, которое, к сожалению, не идет в комплекте, и производитель ненавязчиво предлагает скачать его со своего сайта. Ко всему прочему, у CoolWatch имеются десятиформатный кард-ридер, двухпортовый USB-хаб, разъемы для подключения микрофона и наушников, а также четыре термодатчика, показания которых выводятся на ЖК-экран. И уж конечно, такое устройство придаст компьютеру более оригинальный вид.



Zalman CNPS7700-CU

Цена – $36

Один из самых известных и популярных, а к тому же и очень тихий процессорный кулер. Массивный медный радиатор позволяет эффективно отводить тепло от CPU, а вентилятор типоразмера 120 мм обдувает не только ребра, но и элементы питания процессора.

Вместе с устройством поставляется комплект крепежа под все платформы, а также регулятор оборотов Fan Mate. Недостатком является значительная масса – 918 г и крупные размеры. Перед установкой необходимо убедиться, что на расстоянии 68 мм от центра процессора нет выступающих частей высотой более 68 мм.

Для любителей моддинга существует модель с суффиксом LED в названии, оснащенная прозрачным вентилятором с голубой подсветкой.



Zalman VF700-CU

Цена – $50

Кулер VF700-CU от Zalman для видеокарты можно увидеть не только в розничной продаже, но и в составе видеокарт от самых различных компаний. Его производительность позволяет обеспечить усиленное охлаждение любого современного GPU, а тихий вентилятор не создаст ни малейшего дискомфорта.

В комплекте поставки, ко всему прочему, имеются алюминиевые радиаторы для модулей памяти, позволяющие немного снизить их температуру и чуть поднять уровень разгонного потенциала.

Как и все воздушные кулеры от Zalman, модель VF700 существует и с индексом LED – этот вариант предназначен для моддеров и имеет прозрачный вентилятор с голубой подсветкой.

Будь на зв'язку. Без обмежень.







Dell™ рекомендує Windows® XP Professional

Надлегка серія ноутбуків Dell™ Latitude™ з технологією Intel® Centrino™ забезпечують надзвичайну мобільність, не жертвуючи ані зручністю у використанні, ані потужністю.

Ноутбук Dell™ Latitude™ D610 створено для користувачів, котрі вимагають від компьютера універсальності, мобільності та виняткових зручності на робочому місці



Dell™ Latitude™ D610

Мобільна технологія Intel® Centrino®, що базується на процесорі Intel® Pentium M 760 (2,00 ГГц, 2 МБ кеш L2, 533 МГц шина FSB) та мережевому модулі Intel® PRO/Wireless 2200 (802.11b)
Операційна система Microsoft® Windows® XP Professional SP1
Жорсткий диск 40 ГБ або більш ємний
Пам'ять до 2 ГБ (DDR SDRAM, 266 МГц)
Оптичний дисковод 24x CD-ROM
Дисплей з активною матрицею TFT 14" XGA
Вага 2,12 кг з батареєю та додатковим батарейним модулем
Розміри 34,3 x 312,0 x 262,2 мм

6 720 – грн.

Податки враховано, ціна залежить від конфігурації

Ноутбук Dell™ Latitude™ D510 створено для користувачів, котрим потрібен зручний мобільний ПК у тонкому корпусі за помірною ціною

Dell™ Latitude™ D510

Мобільна технологія Intel® Centrino®, що базується на процесорі Intel® Pentium M 735 (1,70 ГГц, 2 МБ кеш L2, 400 МГц шина FSB) та мережевому модулі Intel® PRO/Wireless 2100 (802.11b)
Операційна система Microsoft® Windows® XP Professional SP1
Жорсткий диск 20 ГБ або більш ємний
Пам'ять від 128 МБ до 2 ГБ (DDR SDRAM, 333 МГц)
Оптичний дисковод 24x CD-ROM або інший
Дисплей з діагоналлю екрану 14" або 15"
Вага від 2,54 кг
Розміри 31,8 x 338,0 x 273,0 мм

5 090 – грн.

Податки враховано, ціна залежить від конфігурації



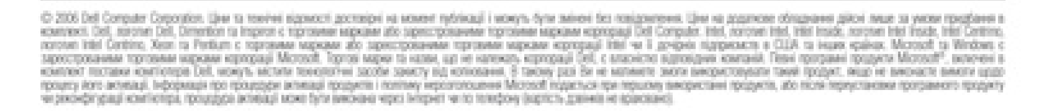
Компанія DataLux

Телефон (044) 249-6303; Факс (044) 275–9999; Сервісний центр (044) 248–7041

Інтернет: www.datalux.ua; Електронна пошта: datalux@datalux.ua

У нас Ви можете отримати інформацію про найближчого до Вас продавця

Просто як DELL



Компьютеры и комплектующие: Лучшие покупки

«Бюджетный ДПК»: минимальная цена

Даже бюджетный компьютер в представленной конфигурации вполне способен справиться со многими задачами, включая современные игры.

Intel Celeron D 336 (2,8 GHz, LGA775)	$85
AMD Sempron 3000+ (1,8 GHz, Socket 754)	$90
Чипсет Intel 945P (LGA775, DDR2)	$95
Чипсет NVIDIA nForce4 (Socket 754)	$80
2×256 MB DDR/DDR2 SDRAM	$50
На чипе GeForce 6600 256 MB	$110
Жесткий диск 80 GB, кэш-буфер 8 MB	$60
Монитор 17" 1280×1024 @ 85 Hz	$155
DVD-ROM/CD-RW Combo	$33
Интегрированное аудио 5.1	–
Корпус Middle Tower ATX 300 Вт	$50
Клавиатура PS/2	$9
Мышь оптическая PS/2	$8
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$25
Акустика 2.0	$20

Суммы для ПК на платформах

Intel – $700 AMD – $690

«Оптимальный ДПК»: наилучшее соотношение цена/качество

Конфигурация ПК среднего класса сочетает в себе разумную цену с достаточно высокой производительностью.

Intel Pentium 4 630 (3 GHz, 2 MB L2-кэш, LGA775)	$190
AMD Athlon 64 3200+ (2 GHz, Socket 939)	$160
Чипсет Intel 945P (LGA775, DDR)	$100
Чипсет NVIDIA nForce4 Ultra (Socket 939)	$100
2×512 MB DDR/DDR2 SDRAM	$100
На чипе GeForce 6800 GS 256 MB	$235
Жесткий диск 200 GB, кэш-буфер 8 MB	$100
LCD-монитор 17", время отклика 4–8 мс, DVI	$310
DVD+/-RW Dual Layer, мультиформатный	$55
Интегрированное аудио 5.1	–
Middle Tower ATX 350 Вт	$85
Клавиатура Logitech Internet Pro или аналог	$15
Мышь Microsoft Wheel Mouse Optical или аналог	$15
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$25
Акустика 5.1	$90

Суммы для ПК на платформах

Intel – $1320 AMD – $1290

В этой рубрике мы традиционно представляем наиболее рациональные конфигурации ПК различных ценовых категорий

Этот месяц выдался особенно богатым на новости от разработчиков процессоров, но начнем мы не с рассказа о будущих технологиях, а с более актуальной темы. Наконец-то пришла в норму стоимость Athlon 64 3000+ и 3200+ под Socket 939. Буквально месяц назад такие модели оказались в дефиците, в связи с чем спекулятивные цены взлетели до $190. И несмотря на это данные продукты пользовались спросом: у тех, кто хотел приобрести перспективную 939-ю платформу, просто не было другого выбора, кроме как переплатить за младшие версии CPU под Socket 939.

А вот Intel по-прежнему удерживает взятую когда-то высоту $190 для младшей модели высокопроизводительной 600-й серии. Удивление вызывает тот факт, что 3-гигагерцевая версия 500-й серии стоит примерно столько же, хотя и по быстродействию, и по технологической оснащенности значительно отстает от Pentium 4 630. В общем, остерегайтесь судить о процессорах по цене – приглядитесь повнимательнее к названию модели и ее характеристикам, прежде чем совершить покупку.

В ПК верхнего уровня уже давно просятся двухъядерные процессоры, тем более что игры и другие программы постепенно начинают использовать методы распараллеливания вычислений. Однако 800-я серия Intel Penium D оказалась довольно слабой в «однопроцессорных» приложениях, так как два ее ядра оснащены всего 1 MB кэша каждое, да и тактовая частота оставляла желать лучшего. Но вот теперь на арену вышла 900-я линейка, по сути представляющая собой два «шестисотых» процессора в одном корпусе. Конечно, цена немного кусается, но ведь и процессор получился хорошим. Тем более что конкурирующие продукты Athlon 64 X2 стоят свыше $300 за модели с 2×512 KB кэш-памяти и гораздо больше $400 за версии 2×1 MB.

Вместе с тем, судя по новостям с недавно состоявшегося Intel Developer Forum, в будущем нас ждут продукты еще более интересные, а лучше сказать – просто революционные. Мы уже почти потеряли веру в то, что Intel сможет соперничать с AMD на ее поле, т. е. по соотношению тактовой частоты и производительности в игровых приложениях. И вот теперь нам представлены действующие образцы на архитектуре Conroe, способные серьезно опережать Athlon 64 в играх даже при меньшей тактовой частоте! Такого мы не встречали со времен противостояния Intel Pentium II и AMD K6-2 (читатели помоложе, наверное, и не вспомнят…)

Похоже, тем, кто запланировал модернизацию своего ПК на ближайшее время, придется подумать – не отложить ли эту процедуру на несколько месяцев… Впрочем, ожидание может оказаться утомительным, так что есть смысл сейчас рассмотреть варианты, при которых в дальнейшем не станет мучительно больно за потраченные зря деньги. И выбор предстоит нелегкий: с одной стороны, нынешняя платформа Intel 975X совместима с будущими процессорами, в то время как у AMD на смену Socket 939 приходит Socket AM2. С другой стороны, даже если в плане производительности преимущество окажется целиком и полностью на стороне Intel, платформа AMD64 наверняка сохранит лидерство по соотношению цена/производительность. Таким образом, для тех, кто желает получить максимальное быстродействие в будущем без дорогостоящей замены материнской платы, за которой неизбежно следует покупка новой лицензионной копии Windows XP, лучше дождаться, пока 975-е материнские платы станут более широко распространены на рынке. Если же интересует возможность необременительной в финансовом плане модернизации, тогда Socket 939 – это именно то, что нужно. Ждать Socket AM2 не обязательно, так как вряд ли новая платформа сама по себе значительно повлияет на и без того высокую производительность Athlon 64.

Но довольно о центральных процессорах, поговорим немного о

«Прогрессивный ДПК»: качество превыше всего

Система высокого уровня предназначена для желающих «прокатиться с ветерком» и готовых потратить на ПК достаточно средств.

Intel Pentium D 920 (2×2 MB L2-кэш, LGA775)	$260
AMD Athlon 64 3700+ (1 MB L2-кэш, Socket 939)	$230
Чипсет Intel 945P (LGA775, DDR2)	$120
Чипсет NVIDIA nForce4 SLI (Socket 939)	$120
4×512 MB DDR/DDR2 SDRAM	$200
На чипе GeForce 7800 GT 256 MB	$360
300 GB, кэш-буфер 8 MB	$145
LCD-монитор 19", время отклика 6-8 мс, DVI	$480
DVD+/-RW Dual Layer, мультиформатный	$55
Аудиоплата 7.1 Sound Blaster Audigy 4	$60
Корпус Middle Tower ATX 420 Вт	$120
Клавиатура Logitech Media Keyboard или аналог	$30
Мышь Logitech G5 или аналог	$70
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$25
Акустика 7.1 Creative Inspire T7900 или аналог	$130

Суммы для ПК на платформах

Intel – $2055 AMD – $2025

процессорах графических. В среднем классе появился новый лидер – GeForce 6800 GS. Конечно, $235 – солидная сумма для покупателя «Оптимального ДПК», но такая видеокарта действительно того стоит. На сегодняшний день это единственный продукт ценой до $250, который неплохо выглядит даже на фоне видеокарт дороже $300. Чтобы ощутить разницу в сравнении с 6800 GS, придется раскошелиться дополнительно на $100–150 и приобрести что-нибудь уровня GeForce 7800 GT или Radeon X1800 XL.

Кроме видеокарт, есть еще одна тема, к которой мы возвращаемся в этом номере – «Винчестеры крупного калибра». На текущий момент на рынке присутствуют практически все высокоемкие модели из новых серий, и выбор между ними диктуется в первую очередь показателями быстродействия. Ценовой фактор отходит на второй план – в том смысле, что абсолютное большинство винчестеров емкостью от 200 до 320 GB предлагают 1 GB дискового пространства дешевле $0,5. В то же время 400-гигабайтовые модели обойдутся примерно в $0,6/GB, а винчестеры на 500 GB – около $0,7/GB, что довольно далеко от оптимального уровня (счет ведь ведется на сотни гигабайтов). Гораздо выгоднее приобрести два винчестера по 250 – 320 GB, а еще лучше – немного переплатить за RAID-версии таковых и сделать не только более вместительный, но и гораздо более производительный дисковый массив (в сравнении с 400-гигабайтовыми или более емкими накопителями).

И напоследок еще одна приятная новость компьютерного рынка. Претендентами на лучшую покупку имеют все шансы стать широкоформатные мониторы с диагональю 20,1" и разрешением 1680×1050. Уже сегодня в продаже можно встретить подобные модели как минимум от четырех производителей – Belinea, BenQ, Philips, ViewSonic, причем цена на них колеблется от $490 до 630, что весьма и весьма заманчиво. Фильмы и игры смотрятся на таких экранах куда лучше, чем на традиционных «квадратных» мониторах. Конечно, вопрос качества здесь приобретает особенную актуальность (это касается углов обзора и быстродействия). Но среди представленных на рынке продуктов вполне можно выбрать подходящую во всех отношениях широкоформатную модель, в связи с чем целесообразность покупки дорогих (свыше $500) 19-дюймовых LCD начинает вызывать сомнения. Мы постараемся более пристально рассмотреть новомодные экраны, чтобы дать конкретные рекомендации в ближайших номерах «Домашнего ПК».

Лучшие покупки

Таблицы рубрики «Компьютеры и комплектующие: лучшие покупки» дают представление о том, как должен быть оснащен компьютер соответствующей ценовой категории. Кроме того, они помогают определиться с выбором комплектующих при разработке собственной конфигурации либо модернизации ПК.

Цены, указанные в таблицах, следует понимать как ориентировочные. Чтобы их уточнить, обращайтесь к онлайновой базе Hot Line: *www.itc.ua/hl*.

МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ НА ЧИПСЕТАХ INTEL

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
Foxconn 945P7AA-8KS2	103	★★★★★	№ 11, ноябрь 2005
Gigabyte GA-8I945P-G	105	★★★★★	№ 11, ноябрь 2005
MSI 945P Neo Platinum	135	★★★★★	№ 11, ноябрь 2005
ASUS P5LD2 Deluxe	145	★★★★★	№ 11, ноябрь 2005
Foxconn 955X7AA-8EKRS2	160	★★★★★	№ 11, ноябрь 2005
ASUS P5WD2-E (Intel 975X)	240	–	–

ЗВУКОВЫЕ ПЛАТЫ

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
Sound Blaster Audigy SE	33	–	–
Sound Blaster Audigy 2 Value	48	★★★★★	№ 9, сентябрь 2005
Sound Blaster Audigy 4 OEM	62	–	–
Terratec Aureon 7.1 Space	110	★★★★★	№ 9, сентябрь 2005
Sound Blaster X-Fi Xtreme Music	135	★★★★★	№ 12, декабрь 2005
Sound Blaster X-Fi Xtreme Platinum	200	★★★★★	№ 12, декабрь 2005

СТРУЙНЫЕ ПРИНТЕРЫ

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
Lexmark Z735	52	★★★★☆	№ 2, февраль 2006
HP DeskJet 3940	70	★★★★☆	№ 2, февраль 2006
Epson Stylus C48	72	★★★★☆	№ 2, февраль 2006
Canon Pixma iP1600	78	★★★★★	№ 2, февраль 2006
HP DeskJet 5943	130	★★★★★	№ 2, февраль 2006
Epson Stylus C87 Photo Edition	160	★★★★☆	№ 2, февраль 2006
Canon Pixma iP5200	190	★★★★★	№ 2, февраль 2006
HP DeskJet 6623	200	★★★★★	№ 2, февраль 2006

ЭЛТ-МОНИТОРЫ

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
17" Samsung SyncMaster 795DF	130	–	–
17" LG Flatron F720B	145	–	–
17" LG Flatron F720P	160	–	–
17" Samsung SyncMaster 757MB	170	★★★★★	№ 5, май 2003
17" Samsung SyncMaster 797DF	170	–	–
19" LG Flatron F920B	240	–	–
19" Samsung SyncMaster 959NF	280	★★★★★	№ 10, октябрь 2003
19" Philips Brilliance 109P40	300	★★★★☆	№ 10, октябрь 2003

LCD-МОНИТОРЫ

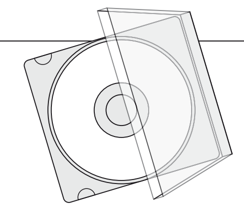
Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
19" ViewSonic VG910S	380	★★★★☆	№ 12, декабрь 2005
19" BenQ FP91V	440	★★★★☆	№ 12, декабрь 2005
19" Samsung SyncMaster 960BF	400	★★★★★	№ 12, декабрь 2005
19" Acer AL1951B	410	★★★★★	№ 12, декабрь 2005
19" LG Flatron L1980Q	445	★★★★★	№ 12, декабрь 2005
19" Philips 190P6	455	★★★★★	№ 12, декабрь 2005
19" Samsung SyncMaster 193P+	460	★★★★★	№ 12, декабрь 2005
19" Samsung SyncMaster 970P	480	★★★★★	№ 12, декабрь 2005

ЖЕСТКИЕ ДИСКИ 7200 ОБ/МИН, 8 МВ КЭШ-БУФЕР

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
80 GB Western Digital WD800JB	60	★★★★★	№ 3, март 2003
160 GB Hitachi HDS722516VLAT80	95	★★★★★	№ 1–2, февраль 2004
160 GB Samsung SP1614N	95	★★★★★	№ 1–2, февраль 2004
200 GB Samsung SP2004C SATA NCQ	102	★★★★★	№ 5, май 2005
200 GB Maxtor 6B200M0 SATA/NCQ	106	★★★★★	№ 5, май 2005
200 GB Seagate ST3200826AS SATA/NCQ	106	★★★★★	№ 5, май 2005
250 GB Hitachi HDT722525DLA380	106	★★★★★	№ 3, март 2006
250 GB Maxtor 7V250F0	108	★★★★★	№ 3, март 2006
250 GB Seagate ST3250824AS	105	★★★★★	№ 3, март 2006
320 GB Western Digital WD3200SD	145	★★★★☆	№ 3, март 2006

СофтWare

Новинки месяца



Алексей Фингерут

Антивирус Касперского Personal/Personal Pro 5.0.22

Shareware

Разработчик «Лаборатория Касперского»
Web-сайт www.kaspersky.ru
Размер 13,6 MB
Адрес загрузки www.kaspersky.ru/downloads

Антивирусные продукты «Лаборатории Касперского» традиционно популярны среди отечественных пользователей. Пятая версия «Антивируса Касперского» довольно неплохо справляется со своей основной функцией, будучи эффективной защитой от внешних угроз с высокой периодичностью обновлений, дружественным и предельно понятным интерфейсом, разумными системными требованиями.

В этой версии усовершенствован механизм обновлений, улучшены система парольной защиты и модуль карантина, а также проведены другие доработки, включая ряд новых настроек и уменьшение потребления памяти при проверке скриптов в Internet Explorer.

Alcohol 120% 1.9.5.3823

Shareware

Разработчик Alcohol Software
Web-сайт www.alcohol-soft.com
Размер 5,8 MB
Адрес загрузки trial.alcohol-soft.com/en

Отличная программа для копирования CD/DVD (создание/запись образов) с возможностью обхода некоторых систем защиты, а заодно и очень удобный виртуальный CD-ROM. В свежей версии обновлен движок виртуализации, добавлена поддержка Windows x64 и недавно появившихся оптических приводов, внесены мелкие доработки и исправления.

ATITool 0.25 beta 14

Freeware

СМОТРИ на диске

Разработчик W1zzard
Web-сайт www.techpowerup.com/atitool
Размер 1,2 MB
Адрес загрузки www.techpowerup.com/downloads/259

Когда-то эта утилита была лишь тестером артефактов рендеринга видеокарт Radeon (сравнивая отображаемую картинку с эталонной и определяя наличие ошибок) с функциями автоматического оверклокинга. Впоследствии же ATITool выросла в неплохую программу для настройки и разгона видеоадаптеров (в первую очередь производства ATI) с многоплановыми возможностями.

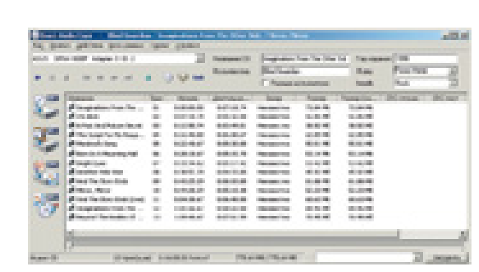
Текущая бета-версия имеет ряд улучшений в поддержке видеокарт Radeon X1xxx и несколько исправлений в работе некоторых функций.

BSplayer/BSplayer Pro 1.39

Freeware/Shareware

Разработчик Webteh
Web-сайт www.bsplayer.org
Размер 3 MB
Адрес загрузки www.bsplayer.org/index.php?p=download

Функциональный и довольно популярный мультимедиаплеер, специализирующийся на воспроизведении видео. В последних выпусках автор программы сосредоточился на устранении обнаруженных ошибок.



Exact Audio Copy (EAC) 0.95 beta 4

Freeware

СМОТРИ на диске

Разработчик Andre Wiethoff
Web-сайт www.exactaudiocopy.de
Размер 1,2 MB
Адрес загрузки www.exactaudiocopy.de/eac6.html

Достаточно популярное и функциональное средство для оцифровки музыкальных дисков, к сожалению, довольно редко обновляющееся. Подробности об изменениях в свежей бета-версии не сообщаются, похоже, автор убрал спорные с точки зрения закона технологии копирования и исправил несколько ошибок.

EVEREST Corporate/Ultimate Edition 2.80

Shareware

СМОТРИ на диске

Разработчик Lavalys
Web-сайт www.lavalys.com
Размер 6 MB
Адрес загрузки www.lavalys.com/products.php?lang=en

Отличное средство для получения точной и максимально подробной информации об аппаратной и программной начинке вашего ПК, обладающее рядом вспомогательных функций и модулей (мо-

ниторинговые, диагностические и прочие). На этот раз в EVEREST обновлены бенчмарки памяти, добавлены два теста производительности и поддержка технологии Intel Centrino третьего поколения, усовершенствованы механизмы работы с RAID-массивами.

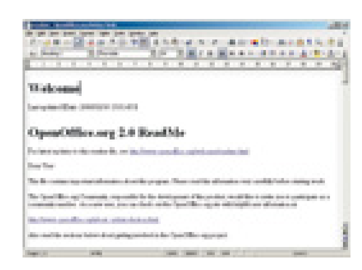


Nero 7.0.8.2

Shareware

Разработчик Nero AG
Web-сайт www.nero.com
Размер 107,8 MB
Адрес загрузки www.nero.com/nero7/eng/nero7-demo.php

Выход седьмой версии пакета Nero многими был воспринят прохладно – объем дистрибутива значительно вырос, появились «лишние» для ряда пользователей приложения, стабильность работы вызывала нарекания. С тех пор прошло уже достаточно времени, в течение которого специалисты Nero не сидели сложа руки, а постепенно совершенствовали программы пакета. В последней версии исправлять пришлось всего одну ошибку, из новых же функций появилась поддержка технологии Labelflash (печать на титульной стороне дисков).



OpenOffice.org 2.0.2

Freeware СМОТРИ на диске

Разработчик OpenOffice.org
Web-сайт www.openoffice.org
Размер 79–102 MB
Адрес загрузки download.openoffice.org

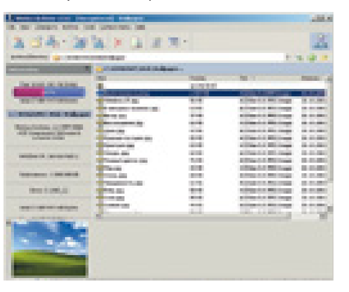
После нескольких предварительных билдов обновился бесплатный офисный пакет OpenOffice.org – лучшая бесплатная альтернатива Microsoft Office. В версии 2.0.2 было усовершенствовано управление настройками локализации, доработан механизм проверки орфографии, добавлено подобие тем оформления (выбор вида иконок панелей), исправлен ряд найденных ошибок.

VirtualDub 1.6.14

Freeware СМОТРИ на диске

Разработчик Avery Lee
Web-сайт www.virtualdub.org
Размер 1,0 MB
Адрес загрузки www.virtualdub.org/download

Новая стабильная версия популярного инструмента для захвата и обработки видео. Программа отличается сравнительной простотой использования, имеет ряд встроенных фильтров, возможность пакетной обработки файлов и т. д.



WinAce 2.61

Shareware СМОТРИ на диске

Разработчик e-merge GmbH
Web-сайт www.winace.com
Размер 3,7 MB
Адрес загрузки www.winace.com/down.html

Весьма качественный немецкий архиватор с собственным быстрым и эффективным форматом сжатия ACE. Во многом напоминает WinRAR, но имеет ряд собственных интересных функций (в первую очередь, в интерфейсе). В WinAce 2.61 были внесены мелкие изменения и добавлена поддержка формата Zip64, позволяющего создавать ZIP-архивы объемом более 4 GB.

Winamp 5.21

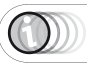
Freeware/Shareware

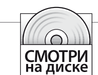
Разработчик Nullsoft
Web-сайт www.winamp.com
Размер 5,4 MB
Адрес загрузки www.winamp.com/player

Для многих Winamp остается синонимом MP3 – его используют как «штатное» средство воспроизведения музыки. Несмотря на то что автор программы довольно давно ушел из команды разработчиков, Winamp не умер, а продолжает неспешно развиваться. В последних версиях медиаплеера есть ряд исправлений и различных мелких усовершенствований, коммерческий же вариант обзавелся новыми кодеками.

Movie Label 2006 v1.05

Ростислав Панчук





Shareware (14 дней trial, регистрация – $40)

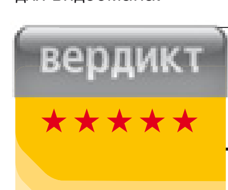
Разработчик Code|Aero Technologies

Web-сайт www.codeaero.com

Размер 4,9 MB

Адрес загрузки www.codeaero.com/downloads/index.html

Когда количество фильмов в коллекции видеомана переваливает за сотню, возникает логичный вопрос: как все это упорядочить и облегчить поиск нужного кино. Один из вариантов – составление списка видео и аннотаций к нему в MS Excel, но этот путь вряд ли назовешь удобным и быстрым. Тем более что существуют специальные утилиты-каталогизаторы, которые выполнят всю работу буквально за пару минут. Movie Label 2006 – одна из лучших в своем классе. Фактически все, что требуется от пользователя, – это указать названия имеющихся у него фильмов. Получив задание, программа автоматически свяжется с онлайновой базой данных и загрузит доступную там информацию – начиная с обложки официального DVD и заканчивая кастингом, кратким содержанием фильма, его форматом и длительностью. Ну а если вы считаете полученные сведения неполными, всегда есть возможность вручную отредактировать информацию или добавить собственное мнение и оценку ленты. Интерфейс Movie Label оставляет только приятные впечатления, а продуманная система «проката» не позволит потерять ценный фильм. Замечательный выбор для видеомана!

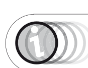


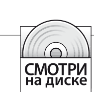
ЗА
Удобный и красивый каталогизатор вашей видеоколлекции

ПРОТИВ
Высокая цена

AnyDVD v5.9.4.1

Сергей Светличный





Shareware(регистрация – $39)

Разработчик SlySoft

Web-сайт www.slysoft.com/en/anydvd.html

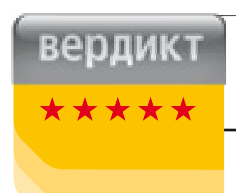
Размер 1,2 MB

Адрес загрузки www.slysoft.com/en/download.html

Просмотр DVD-Video порой оказывается не таким уж и комфортным занятием. Диск, привезенный, скажем, из США, откажется воспроизводиться на DVD-приводе, «залоченном» на родной пятый регион. Полдесятка рекламных роликов, насильно показываемых в самом начале, также не способствуют получению удовольствия от фильма, как и прочие мелочи жизни вроде запрета переключения аудиодорожки или субтитров в ходе просмотра (только из основного меню).

Конечно, прошивку привода можно заменить на любительскую со снятым региональным кодом (или предварительно скопировать фильм на винчестер, используя утилиту DVD Decrypter, с помощью которой отключается большинство ограничений), однако есть лучший выход – приобрести AnyDVD. Она позволяет на лету менять региональный код диска, отключает запрет на пользовательские операции и даже пропускает рекламу, сразу переходя в главное меню. В общем, если вы смотрите DVD на компьютере, то AnyDVD для вас – из разряда must have.





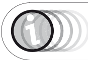
ЗА
Отличная функциональность

ПРОТИВ
Shareware-статус



HyperSnap 6

Максим Капинус

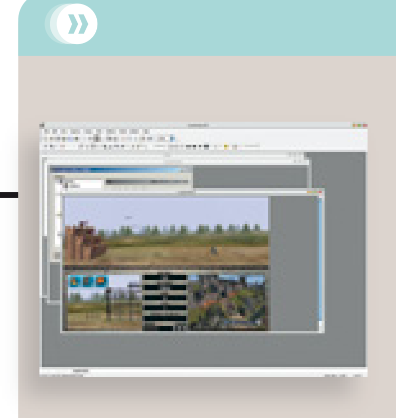


Shareware
(регистрация – $35)
Разработчик Hyperionics
Web-сайт www.hypersnap.com
Размер 3,3 MB
Адрес загрузки
www.hypersnap.com/hsdx/downloads.asp

Выпущена новая версия популярной программы для снятия скриншотов HyperSnap, которая давно завоевала признание у пользователей благодаря своей высокой функциональности.

Возможности HyperSnap впечатляют: помимо обычного захвата изображения с экрана, утилита легко сделает снимок отдельного окна системы или выделенного участка, причем не обязательно прямоугольной формы. Поддерживаются игры и приложения, использующие DirectX и Glide. Для Web-дизайнеров будет полезна опция захвата кнопок сайтов и программ. Полученные кадры легко редактируются, инструменты позволяют добавлять к ним тень, дополнительные штампы и подписи. HyperSnap обеспечивает возможность конвертации изображений из одного формата в другой, цветокоррекции, просмотра картинок. После обработки файлы сохраняются на жестком диске или легко загружаются прямо на FTP-сервер.

Основным нововведением в шестой версии стала технология копирования текста – TextSnap. Она пригодится в том случае, если автор страницы сделал невозможным копирование с помощью обычной комбинации *Ctrl+C*.



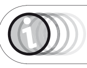


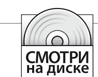
ЗА
Высокая функциональность; настраиваемый интерфейс

ПРОТИВ
Не обнаружено

Browser Hijack Recover 2.3

Ростислав Панчук

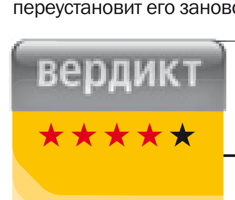




Shareware (30 дней trial, регистрация – $29,50)

Разработчик Wamasoft
Web-сайт www.browser-hijack.com
Размер 2,33 MB
Адрес загрузки www.browser-hijack.com

Несмотря на активное наступление альтернативных продуктов, Internet Explorer все еще остается самым популярным браузером в мире и, как следствие, наиболее уязвимым к атакам хакеров и прочих злоумышленников. То и дело попадаются сайты, которые так и норовят принудительно добавить себя в стартовую страницу IE, установить «ускоритель» Интернета или, на худой конец, хотя бы «полезную» поисковую панель, на поверку оказывающуюся банальной spyware. Специализированные antispyware-утилиты здесь просто бессильны – да, они удалят эту гадость, но какая гарантия, что та снова не пролезет на ваш ПК через «дырки» в браузере? К счастью, существует Browser Hijack Recover, оперативно «реанимирующий» детище Microsoft. Работа программы условно разбита на несколько этапов: проверка домашней страницы на соответствие пользовательским настройкам, анализ ActiveX-компонентов, Java-апплетов и прочих плагинов к браузеру, включая всевозможные панели и элементы контекстного меню. Подозрительные можно тут же отключить или удалить. Ну а если после проведенных операций IE вдруг стал неработоспособным (да, spyware так легко не сдается), утилита автоматически переустановит его заново.

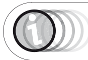


ЗА
Быстрая очистка Internet Explorer от spyware и adware

ПРОТИВ
Высокая цена

hkSFV 2.0.1

Сергей Светличный



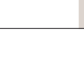
Freeware

Разработчик Big-O Software
Web-сайт www.big-o-software.com
Размер 227 KB
Адрес загрузки www.big-o-software.com/products/hksfv/download.php

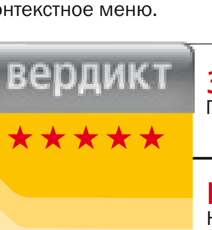
Бывают случаи, когда необходимо убедиться, правильно ли скопировались файлы – скажем, не повредились ли они при передаче через Интернет или при переноске на внешнем винчестере. Вручную проверять (тем более если файлов несколько десятков, например многотомный архив) довольно хлопотно и долго. Особенно когда нужно проверить видео, которое даже в «битом» состоянии может нормально открываться и воспроизводиться, и лишь иногда появляющиеся артефакты изображения демонстрируют, что с файлом не все в порядке.

Гораздо удобнее выполнять подобную проверку с помощью специальных утилит – таких как hkSFV. Она сначала создает файл с контрольными суммами одного или нескольких передаваемых файлов, а потом, после их доставки на место, проверяет, все ли добралось в целости и сохранности или что-то «побилось» по дороге.

hkSFV работает с двумя типами контрольных сумм – SFV и MD5, интегрируется в оболочку Windows и позволяет проделывать все необходимые операции в любом файловом менеджере, поддерживающем системное контекстное меню.

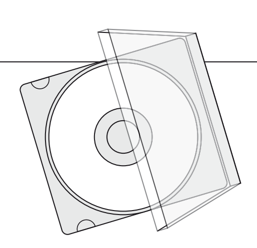






ЗА
Простота использования; бесплатность

ПРОТИВ
Не обнаружено



RawShooter 2006 | premium

Сергей Светличный

Зеркальные камеры дешевеют, любительские аппараты обзаводятся «взрослыми» функциями – и формат RAW (файл с сырыми данными о состоянии матрицы), который раньше был уделом профи, теперь добрался и до рядовых фотолюбителей. По сравнению с JPEG/TIFF он обладает огромным количеством преимуществ, позволяя редактировать полученный снимок в более широких пределах без ущерба для качества. Однако есть у него и один недостаток – для преобразования RAW в привычный JPEG приходится применять специальные программы-конвертеры.

RawShooter 2006 | premium

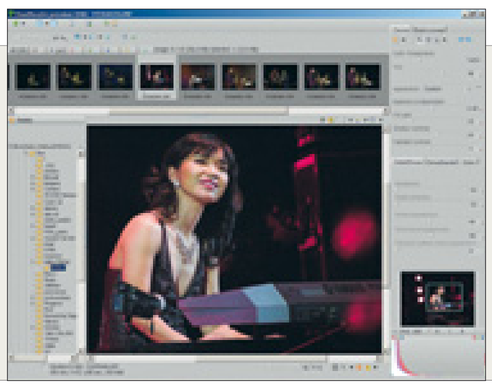
Shareware (15 дней trial, регистрация – $100)

Разработчик Pixmantec ApS

Web-сайт
www.pixmantec.com/products/rawshooter_premium.asp

Размер 7,3 MB

Адрес загрузки
esd.element5.com/product.html?productid=545270

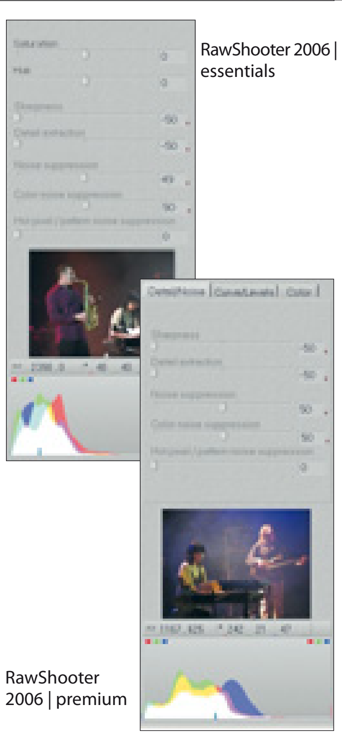


Утилиты, идущие в комплекте с камерой, далеко не всегда предоставляют пользователю достаточный набор функций, а профессиональные графические пакеты с качественной поддержкой RAW (вроде Adobe Photoshop) по цене вполне сопоставимы с хорошей фотокамерой. К счастью, встречаются и исключения, например сравнительно недорогой RawShooter 2006 | premium (у которого к тому же есть и абсолютно бесплатная версия с несколько ограниченной функциональностью – RawShooter 2006 | essentials).

Интерфейс программы необычен – никакого «открыть файл» здесь и близко нет. Вместо этого перед нами вариация на тему вьювера а-ля ACDSee – древо каталогов, галерея найденных в текущей папке RAW-файлов, окно предварительного просмотра и панель инструментов. Выбираем фотографию, проводим требуемые операции, нажимаем *Insert* – и через несколько секунд получаем готовый JPEG.

В плане настроек RawShooter мало в чем уступает плагину Adobe Camera RAW для Adobe Photoshop CS2: автоматический и ручной подбор баланса белого и компенсации экспозиции, изменение контраста в темных и светлых участках, кривые для тонкой настройки яркости/контраста, редактирование динамического диапазона и самое главное – отличная система подавления шумов. Надо сказать, что по качеству работы этого алгоритма RawShooter практически не имеет равных – с его помощью удается получать лучшие результаты, чем даже с Adobe Camera RAW.

Стоит еще отметить очень удобную возможность сравнения до четырех RAW-файлов на одном экране, а также конвертирование в JPEG в фоновом режиме. В общем, всем фотолюбителям, желающим по максимуму использовать свою камеру, настоятельно рекомендуется.



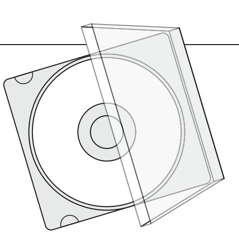
RawShooter 2006 | essentials

RawShooter 2006 | premium



ЗА
Отличная функциональность; качественная система шумоподавления; удобный интерфейс

ПРОТИВ
Высокая цена полной версии



Легким движением руки: FlyakiteOSX 3.5

Максим Капинус

Дизайн операционной системы Mac OS X всегда привлекал к себе внимание пользователей ПК. Множество программ, позволяющих заменять интерфейс Windows, имеют в своем арсенале похожие темы, однако полного сходства достичь такими методами достаточно сложно. Автора FlyakiteOSX эти трудности не остановили, и он создал собственный пакет (transformation pack), заменяющий графическое оформление Windows на нечто схожее с системой Mac OS X.

FlyakiteOSX 3.5

Freeware

Разработчик Chris Kite

Web-сайт osx.portraitofakite.com

Размер 30,2 MB

Адрес **загрузки** osx.portraitofakite.com



Утилита скомпилирована в один файл дистрибутива и имеет достаточно удобный инсталлятор, позволяющий даже создать точку восстановления в случае неудачной установки. Впечатляет и размер пакета, но после ознакомления со списком вносимых им в ОС изменений становится понятно, чем именно заполнены эти 30 MB.

С помощью FlyakiteOSX 3.5 внешний вид Windows разительно преображается. Все, начиная с окна приветствия с выбором пользователя и заканчивая значками и курсорами мыши, напоминает творение программистов Apple.

Во FlyakiteOSX встроены две дополнительные панели: ObjectDock и RK Launcher. Обе они служат для запуска приложений и очень похожи на стандартную панель с ярлыками в Mac OS X, так что можно выбрать из них ту, что больше нравится.

Для поиска документов существует еще одна полезная утилита – SearchSpy. Она напоминает аналогичный движок из Mac OS под названием Spotlight и задействует Google Desktop Search (если эта программа установлена на ПК).

Изменения коснулись множества программ и особенностей графического интерфейса. Приятные мелочи наподобие сворачиваемых в узкую панель окон и раскрашивания значков папок улучшают внешний вид системы.

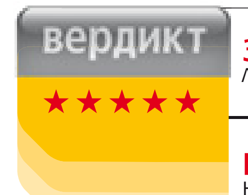
Особое внимание стоит обратить на официальный сайт этой утилиты, выполненный в стиле компьютерной ОС. Там можно найти массу ссылок на дополнительные программы, оболочки которых гармонично дополнят систему с FlyakiteOSX и сделают ее еще более похожей на Mac OS.

Если вы пользуетесь iTunes для проигрывания музыкальных композиций, то заметите, что его дизайн также стал напоминать по стилю версию для Mac OS. Плагин Multi-Plugin добавляет iTunes еще некоторое количество дополнительных функций.

Помимо этого, FlyakiteOSX имеет собственную панель управления под названием Tiger System Preferences, которая служит заменой для стандартной.

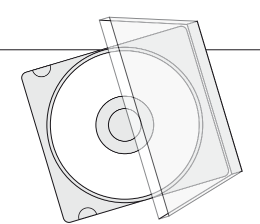
Кстати, самой приятной неожиданностью стало бесплатное распространение программы.





ЗА
Легкость установки; бесплатность

ПРОТИВ
Нет



Программы для удаленного управления ПК

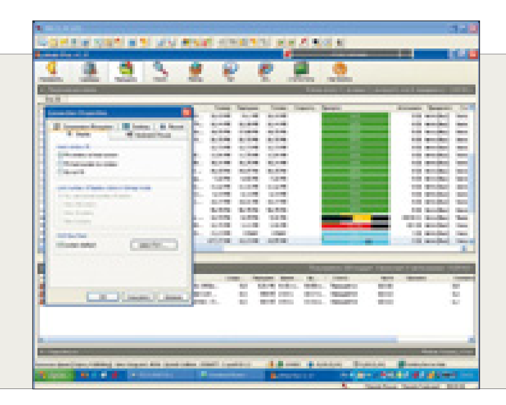
Ростислав Панчук

В жизни любого пользователя часто возникают моменты, когда срочно необходимо получить доступ к рабочему ПК, например из дома или будучи в командировке, однако по понятным причинам сделать это невозможно. Но действительно ли ситуация столь безнадежна? Оказывается, нет, ведь существуют специальные программы, которые позволяют успешно подключаться к любому удаленному терминалу и работать с ним.

NetOP Remote Control 8.0

Shareware (30 дней trial, регистрация – £140)

Разработчик Danware Data
Web-сайт www.netop.com
Размер 17 MB
Адрес загрузки требуется регистрация

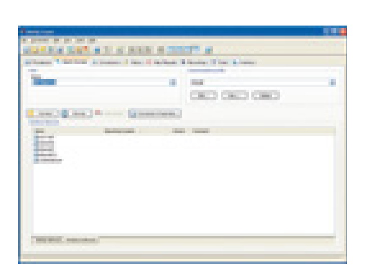


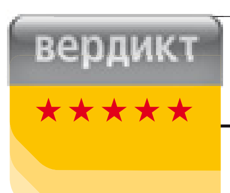
Одна из лучших утилит в этой области, на равных конкурирующая с Symantec pcAnywhere и предоставляющая практически беспрецедентные возможности по управлению удаленными ПК. Для NetOP Remote Control неважно, dial-up у вас, LAN или даже беспроводной Интернет – программа поддерживает все распространенные виды доступа в Сеть и автоматически оптимизирует свою работу под каждый из них. Более того, для функционирования утилиты не обязательно иметь под рукой ПК или ноутбук – с таким же успехом подойдет и КПК при наличии GPRS-соединения. Вот он, мобильный офис во всей красе!

Что же касается функциональности NetOP Remote Control, то она просто поражает воображение. Это и полноценный контроль ресурсов удаленного ПК (в частности, перезагрузка, завершение сеанса, выполнение всех системных сервисов), и возможность удаленной печати, не говоря уже о такой «мелочи», как запись сеансов работы в виде видеофайлов. Отлично продумана работа с несколькими пользователями: для каждого из них можно создать персональный login/пароль, по которому они будут заходить на ПК, а при желании – и дополнительно ограничить полномочия. Опция *Show connections list* наглядно покажет, кто еще подключен вместе с вами, а *Suspend further connections* не позволит подсоединиться другим, пока вы не завершите сеанс.

Одним из самых больших неудобств удаленного доступа является невозможность использования буфера обмена Windows; если необходимо скопировать некий фрагмент текста или просто URL, приходится создавать текстовый файл, помещать туда требуемую информацию и перебрасывать на другой компьютер. NetOP Remote Control избавляет нас от подобных проблем с помощью функции *Send/Retrieve Clipboard*. Ну а блокировка монитора и клавиатуры ПК во время сеанса гарантирует, что никто не сможет помешать вашей работе.

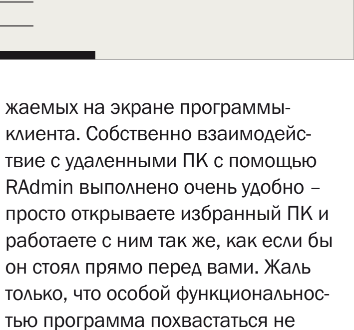
Отлично подойдет программа и для квалифицированной помощи новичкам прямо по Сети, чтобы не тратить времени на личную встречу. Режим *Marker Mode* позволит подчеркнуть необходимые ярлыки/пункты меню/настройки ОС, а аудиочат – тут же озвучить свои действия. Замечательный выбор для удаленного администрирования ПК!





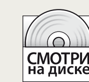
ЗА
Широчайшая функциональность; удобный интерфейс; легкость в освоении

ПРОТИВ
Высокая цена



Remote Admin 2.2

Shareware (30 дней trial, регистрация – 885 руб.)



Разработчик «Фаматек»
Web-сайт www.radmin.com
Размер 1,89 MB
Адрес загрузки www.radmin.com

Широко известная в кругах энтузиастов российская разработка, практически идеально подходящая для администрирования локальной сети. Процедура инсталляции и настройки RAdmin очень проста и не вызовет проблем даже у начинающего пользователя. Главное – определиться, где следует установить приложение-сервер, а где – клиентскую часть, с помощью которой мы и будем заходить на ведомый ПК. Интерфейс программы аскетичен, но при этом достаточно удобен для управления несколькими компьютерами одновременно. Каждое подключение можно защитить паролем от несанкционированного доступа, а в целях экономии трафика – ограничить количество цветов, отображаемых на экране программы-клиента. Собственно взаимодействие с удаленными ПК с помощью RAdmin выполнено очень удобно – просто открываете избранный ПК и работаете с ним так же, как если бы он стоял прямо перед вами. Жаль только, что особой функциональностью программа похвастаться не может и даже уступает по многим параметрам бесплатной UltraVNC.

Есть также ряд претензий по поводу небезопасного соединения; и если для LAN такой вариант вполне подойдет, то для прямого доступа через Сеть его окажется явно недостаточно. И наконец, нельзя не отметить относительно высокую стоимость утилиты – как-никак для своих соотечественников разработчики могли бы поставить более демократичную цену.



ЗА
Отличная программа для администрирования локальной сети

ПРОТИВ
Слабый алгоритм защиты соединения; достаточно высокая цена

UltraVNC 1.28

Freeware

СМОТРИ на диске

Разработчик UltraVNC Team
Web-сайт www.ultravnc.sf.net
Размер 3,2 MB
Адрес загрузки prdownloads.sourceforge.net/ultravnc/UltraVnc-101-Setup.zip?download

Самая приятная неожиданность данного обзора – отличная программа для удаленного доступа, во многом превосходящая вышеуказанную Remote Admin и при этом совершенно бесплатная! Пользователям Remote Admin интерфейс VNC, вероятно, покажется сложным и не настолько интуитивно понятным, но к нему быстро привыкаешь, а возможностей здесь намного больше. Есть, в частности, такая очень полезная функция, как блокирование клавиатуры, мыши и монитора ПК, когда вы к нему подключились. Благодаря этому вы будете стопроцентно уверены, что даже самый настойчивый пользователь не помешает вашей работе за компьютером.

Правда, не обошлось и без недостатков. Наиболее важным из них является невозможность установить соединение с ПК, если тот находится в режиме Welcome Screen. То же самое произойдет, если, поработав часок, вы захотите переключиться на другой сеанс. Чем обусловлено возникновение таких проблем, объяснить сложно, особенно в свете того, что и NetOP Remote Control, и RemotelyAnywhere, и даже RAdmin легко справляются с подобным заданием. Зато, в отличие от последней, VNC Central может похвастать более надежной защитой соединения – вплоть до 128-битового шифрования. Хотя, конечно, для гарантии полной безопасности все равно придется устанавливать брандмауэр и/или создавать VPN-подключение...



ЗА
Бесплатность; хорошая функциональность; достаточно высокий уровень защиты соединения

ПРОТИВ
Ряд малоприятных ошибок



Сферы применения ПО для удаленного администрирования ПК

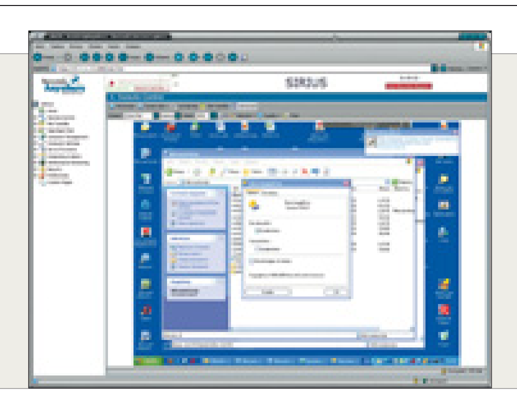
На первый взгляд подобные программы рядовому пользователю ПК могут показаться непонятными и не имеющими никакой практической ценности. Давайте посмотрим, где и зачем они могут понадобиться. Во-первых, если вам нужен постоянный доступ к документам рабочего ПК, но вы не хотите всю дорогу таскать их с собой на CD/DVD/flash-драйве и заботиться о регулярной синхронизации. Во-вторых, во время командировок – больше не надо пользоваться файловыми хранилищами, а достаточно просто зайти в любое интернет-кафе и оперативно загрузить с рабочего ПК нужные данные. Отлично подойдут подобные утилиты и сторонникам мобильного образа жизни. Только представьте себе: вы направляетесь на важную встречу и случайно обнаруживаете, что не захватили с собой нужный файл. Нет проблем, ищем ближайший хот-спот Wi-Fi или же пользуемся традиционным GPRS – и необходимый документ уже на вашем КПК/ноутбуке!

Мало? Тогда подойдем к данному вопросу с более прагматичной точки зрения. Наверняка ряд наших читателей имеют на работе неограниченный доступ к Интернету, но в офисе заниматься личными делами в Сети как-то нехорошо, не правда ли? А вот по приходу домой самое время запустить любимые ReGet, eMule и µTorrent с помощью все того же ПО для удаленного управления ПК. Удобно? Еще как!

RemotelyAnywhere 6.0 Workstation Edition

Shareware (30 дней trial, регистрация – $99)

Разработчик 3am Labs
Web-сайт remotelyanywhere.com
Размер 5,56 MB
Адрес загрузки remotelyanywhere.com/template.asp?page=freetrial



Наиболее оригинальная из утилит подобного рода, RemotelyAnywhere вообще не требует никаких ПК со специально настроенным программным обеспечением/удаленным доступом. Ее услугами можно с равным успехом воспользоваться и на ПК у знакомого, и в интернет-кафе, и в любом другом месте выхода в Сеть. Это не удивительно, ведь RemotelyAnywhere имеет уникальный протокол передачи и обмена данными. После установки программы на ведомый компьютер на него можно будет зайти из любой точки мира по ссылке вида *https://ваш_IP:/2000*. Естественно, только после прохождения NTLM-аутентификации, защищенной 1024-битовым (!) ключом с применением технологии RSA, что в принципе исключает взлом пароля. Фактически вся работа с удаленным ПК осуществляется прямо в окне браузера с помощью специального ActiveX-компонента (да, иногда они все-таки бывают полезны), но при этом RemotelyAnywhere ни в чем не уступает по удобству классическим утилитам вроде Remote Control или RAdmin. К услугам пользователя комфортный файловый менеджер (для непосредственного обмена информацией между компьютерами), менеджер процессов и системных ресурсов, а также поддержка протоколов SSL, Telnet, FTP и управление ими.

И тем более приятно, что при всем богатстве возможностей RemotelyAnywhere потребляет минимум трафика и ресурсов в отличие от весьма «прожорливого» NetOP Remote Control.



вердикт ★★★★★

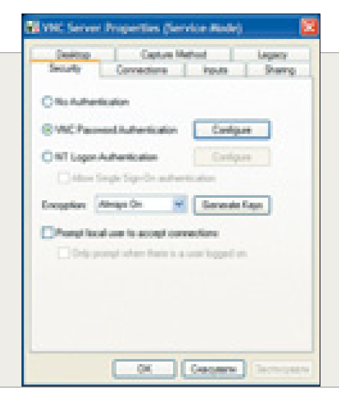
ЗА
Возможность подключения к ПК без каких-либо специализированных программ или настроек удаленного доступа; отличная функциональность

ПРОТИВ
Практически нет

RealVNC 4.1.8

Freeware (версия Personal – $30)

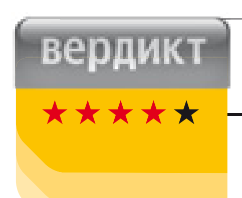
Разработчик RealVNC
Web-сайт realvnc.com
Размер 1 MB
Адрес загрузки realvnc.com/download.html



На первый взгляд RealVNC очень напоминает своих младших «коллег» RAdmin и VNC Central, только с куда более серьезной защитой и шифрованием данных. Эта особенность позволяет успешно использовать ее для прямого соединения компьютеров через Интернет без каких-либо дополнительных мер защиты.

Как и большинство ее собратьев, RealVNC состоит из двух частей: программы-сервера и клиента, которые устанавливаются на ваш рабочий и домашний ПК соответственно. Задав личный login/пароль на сервере и включив опцию шифрования, можно ни о чем не беспокоиться – утилита сгенерирует персональный ключ, по которому станет производиться аутентификация, и только ваш ПК будет допускаться к работе. Но в качестве дополнительной страховки обзавестись файрволом все же не повредит...

Функциональность программы стандартная – блокировка монитора и клавиатуры при удаленном подключении к ведомому ПК, чат для обмена сообщениями, модуль файлового обмена и т. д. Разве что сильно удивляет неприятная недоработка, из-за которой вы не сможете попасть на ПК, если перед этим кто-то перешел на страницу приветствия Windows (даже если пользовательский сеанс продолжается!). Это и не позволяет поставить RealVNC почти заслуженные 5 баллов, на которые она имела все шансы претендовать. Ну а самым требовательным нашим читателям стоит обратить внимание на любого «отличника» из рассмотренных в данной статье.



вердикт ★★★★☆

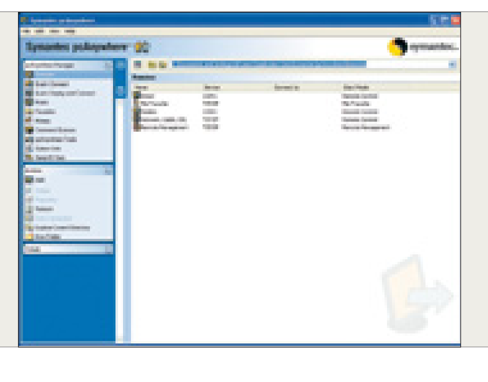
ЗА
Скромный размер; неплохой набор функций

ПРОТИВ
Невозможность подключения к ПК в режиме *Welcome Screen*; функциональная ограниченность бесплатной версии

pcAnywhere 11.5

Shareware (30 дней trial, регистрация – $200)

Разработчик Symantec Corporation
Web-сайт www.symantec.com
Размер 21 MB
Адрес загрузки www.softpedia.com/progDownload/pcAnywhere-Download-30945.html



Когда за дело берется Symantec, с ее огромным опытом в области разработки системных утилит, ожидаешь как минимум очередного шедевра программистской мысли. И надо сказать, pcAnywhere не разочаровывает – перед нами по-настоящему универсальное средство для выполнения всевозможных действий с удаленными ПК. Начнем, пожалуй, с поддерживаемых типов соединений: программа не только «знает» стандартные протоколы NetBIOS (используется при передаче данных через локальную сеть) и TCP/IP, но и прекрасно работает через беспроводное подключение к Интернету, модем или даже с такой экзотикой, как прямое соединение между двумя ПК через COM или LPT-порты. Разумеется, высочайший уровень шифрования и защиты прилагается.

Функциональность у pcAnywhere тоже впечатляет и практически аналогична NetOP Remote Control, поэтому упомянем лишь самые важные ее особенности. В первую очередь – полноценная поддержка drag'n'drop и удобный файловый менеджер для обмена информацией между компьютерами с возможностью докачки. Второй важный плюс – специальный менеджер сессий, тщательно протоколирующий все действия сторонних пользователей на сервере. Не остались забыты и корпоративные клиенты: создание интернет-конференций между несколькими подключенными ПК, ограничение прав доступа определенным категориям посетителей, широкие возможности по администрированию удаленных хостов и многое другое. Вот бы еще и цену снизить…



ЗА
Признанный лидер в области ПО для удаленного администрирования ПК

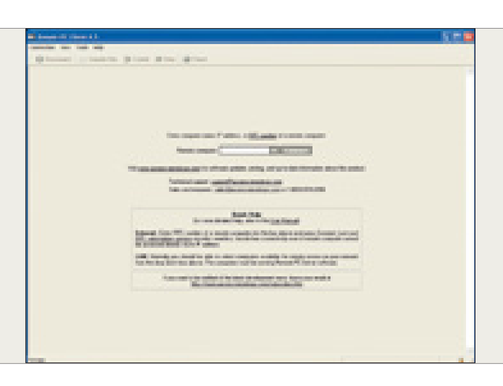
ПРОТИВ
Высокая цена

Access Remote PC 4.8.2

Shareware (30 дней trial, регистрация – $40 + $70 в год за RPC Subscription Service)

СМОТРИ на диске

Разработчик access-remote-pc.com
Web-сайт www.access-remote-pc.com
Размер 1 MB
Адрес загрузки www.access-remote-pc.com/download.shtm

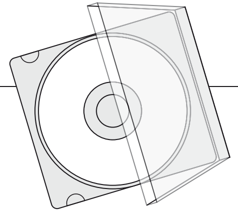


Еще один симпатичный «середнячок», тем не менее обладающий рядом интересных нововведений. Например, возможностью успешной работы с программой в обход всяческих роутеров и файрволов, которые зачастую ставят в тупик ПО для удаленного администрирования. То же касается и случая, когда ваш рабочий компьютер не имеет прямого внешнего IP-адреса. Лишь «гранды» вроде pcAnywhere и NetOP Remote Control при определенных усилиях и по договоренности с администрацией вашей LAN способны обойти эти ограничения. Access Remote PC предлагает альтернативный вариант – уникальный RPC-номер, благодаря которому программа сможет идентифицировать ваш компьютер за «стеной» брандмауэра или даже динамического IP-адреса. Ее авторы не вдаются в подробности, но работает технология более чем достойно. Для соединения с таким проблемным ПК достаточно просто ввести указанный RPC-номер и пароль – и готово! Жаль только, что эта услуга доступна лишь зарегистрированным пользователям, в shareware-версии оценить ее, увы, не удастся. Остальные же функции программы вполне стандартны: обмен содержимым буфера обмена, отправка/прием файлов, надежное шифрование данных и т. д. Ну и, разумеется, «вечные истины»: ограничение количества цветов удаленного экрана, отключение скринсейверов и *Active Desktop* для уменьшения ресурсоемкости и потребления трафика.



ЗА
Возможность подсоединения и успешной работы за ПК, который не имеет внешнего IP-адреса

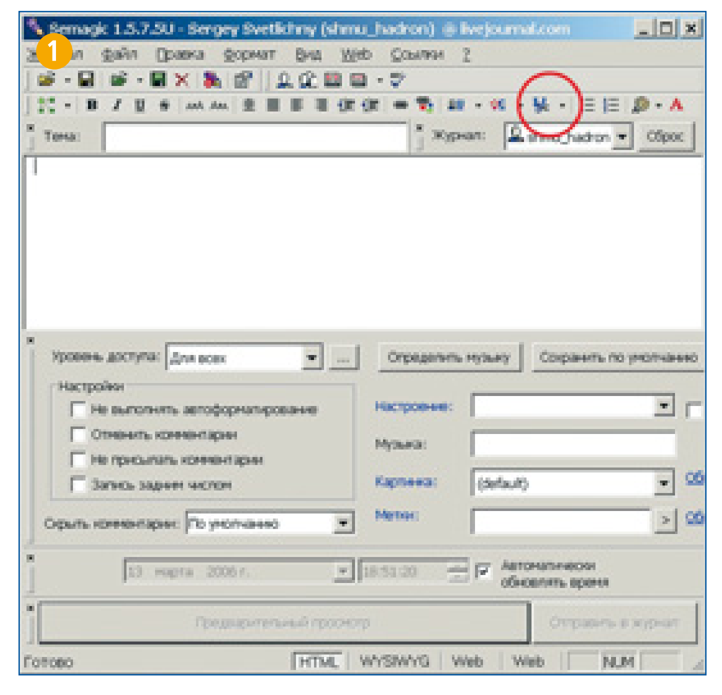
ПРОТИВ
Вышеупомянутая функция доступна лишь в зарегистрированной версии



Осваиваем Semagic

Сергей Светличный

Сейчас сложно найти активного Web-серфера, не обзаведшегося до сих пор собственным дневником на LiveJournal.com. Однако стандартные средства добавления записей, предоставляемые на самом сайте, не очень удобны, поэтому лучше воспользоваться специальной утилитой с гораздо более богатой функциональностью – Semagic (*semagic.sourceforge.net*).



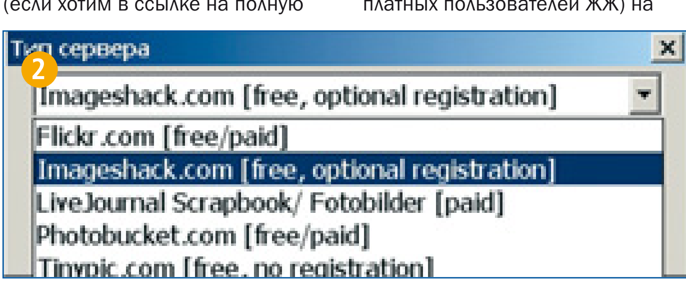
1 Как пользоваться «катом»

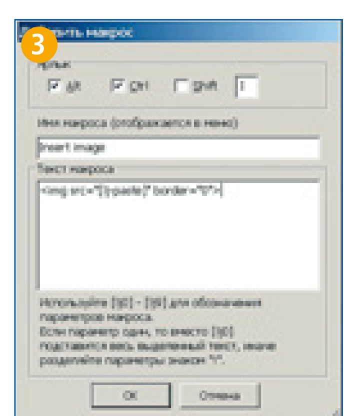
LJ-cut – специальный LJ-тег, позволяющий спрятать часть записи (или всю ее целиком) из основной ленты на странице комментариев. Считается хорошим тоном «ужимать» таким образом большие тексты для облегчения friend-лент своих друзей.

Ставим курсор в месте, где необходимо сделать «разрез», в выпадающем списке выбираем либо *LJ Cut*, либо *LJ Cut с текстом* (если хотим в ссылке на полную версию оставить собственный комментарий) и жмем *OK*. Если вы прячете под LJ-cut окончание своей записи, то закрывать тег необязательно.

2 Как вставить картинку

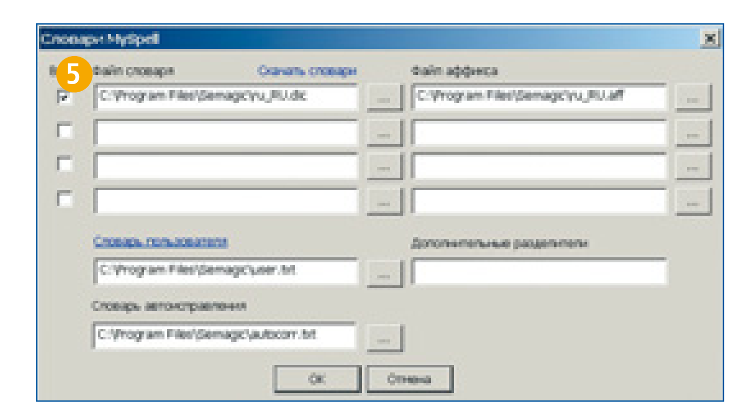
Первым делом идем в меню *Журнал*, выбираем раздел *Изображения*, а в нем – *Тип сервера*, где переключаемся с установленного по умолчанию LiveJournal Scrapbook (доступного только для платных пользователей ЖЖ) на любой другой ресурс, например ImageShack. В основном окне нажимаем *Ctrl+M*, в появившемся – выбираем *Изображение*, в строке *Адрес (URL)* жмем на кнопку с троеточием и в новом окне открываем графический файл с жесткого диска. Если теперь нажать на *Отправить в журнал*, то Semagic перед отправкой сообщения автоматически разместит вашу картинку на сервере. Обратите внимание – при отправке на ImageShack она будет представлена в журнале в уменьшенном виде, а если по ней щелкнуть – откроется страница с полноразмерным изображением. Если же использовать Tinypic, в запись будет вставлена полноразмерная картинка.





3 Как пользоваться макросами

Для облегчения выполнения рутинных операций в Semagic можно применить макросы. Откройте окно *Определить макросы* (по умолчанию – *Ctrl+Alt+M*) и первым делом ознакомьтесь со справкой, где приводятся примеры наиболее часто употребляемых макросов и объясняется, как их создавать.



4 Как отредактировать запись

Нет ничего проще – в меню *Журнал* выбираем *Редактировать последнюю запись* или *Посмотреть историю* (если нужно поправить более раннее сообщение).

5 Как проверять орфографию на русском языке

Для этого надо скачать с официального сайта *semagic.sourceforge.net* модуль со словарем русского языка и проинсталлировать его. Затем рекомендуется открыть *Настройки*, на закладке *Правописание* нажать на *Выбрать словари* и в открывшемся окне убедиться в том, что файл ru_RU.dic находится в списке активных. Желательно активировать пункт *Автоматическая проверка орфографии* и отключить *Проверять орфографию перед отправкой*.

6 Как редактировать список друзей

В меню *Журнал* выбираем пункт *Добавить друга*, в строке *Имя друга* вводим его ЖЖ-псевдоним и нажимаем *OK*. Отредактировать свой список друзей и увидеть изменения (кто вас добавил/удалил) можно в разделе *Друзья* (*Журнал → Редактировать друзей*). Если вы хотите структурировать список и разбить его на группы (например, для удобства чтения friend-ленты), эта операция выполняется тут же, на закладке *Группы друзей*.

7 Как использовать метки записей

Для структуризации своего журнала рекомендуется применять так называемые метки записей, по которым они потом могут быть сгруппированы. Для этого в панели инструментов *Свойства записи* в строке *Метки* введите какое-нибудь слово, по которому эту запись впоследствии будет легко найти (например, «музыка», «работа» и т. д.). Кнопка > рядом со строкой ввода показывает перечень ранее использовавшихся меток, а линк *Обновить* загружает с сервера самую свежую его версию.

Полезные опции

Включаем редактирование записи в основном окне

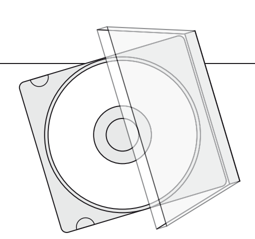
По умолчанию редактирование записи осуществляется в отдельном окне с минимальной функциональностью. Чтобы последняя запись загружалась в основном окне программы, необходимо в окне *Установки* на закладке *История* включить опцию *Редактирование старых записей → Всегда редактировать в главном окне*.

Используем MS Word для проверки орфографии

Если у вас инсталлирован пакет Microsoft Office, вы можете задействовать его ресурсы для проверки орфографии взамен встроенной системы MySpell. Для этого в окне *Установки*, закладка *Правописание* поставьте флажок возле *Проверка орфографии → MS Word*.

Применяем разные аватары

Для загрузки в свой ЖЖ дополнительных аватар воспользуйтесь линком *Картинка* в панели инструментов *Свойства записи*. На открывшейся Web-странице загрузите нужные изображения, затем вернитесь обратно в Semagic, нажмите на *Обновить* в той же панели и в выпадающем списке вместо (*Default*) выберите необходимый аватар.



Все что нужно знать о кодеках

Валерий Вознюк

В рубрику F1 периодически приходят письма о проблемах с различными видеофайлами. В большинстве случаев они связаны с установленным в системе кодек-паком, например K-Lite Codec Pack, поэтому мы решили подробно рассказать, что именно необходимо для воспроизведения видео вообще, какой набор программ достаточно инсталлировать для нормального просмотра файлов и что можно сделать в случае возникновения неполадок.

Теория

Обычный видеофайл содержит в себе видеодорожку, одну или несколько дорожек со звуком, одну или несколько дорожек с субтитрами, служебную информацию об используемых форматах сжатия, так называемый индекс (блок с адресами расположения конкретных участков записи, применяется во время «перемотки»), набор текстовых полей. Формат, в котором хранится эта информация в файле, именуется **контейнером**. Наиболее популярным на данный момент является контейнер AVI (Audio and Video Interleaved), достаточно распространены MPEG1/2 (расширения файлов – mpg/mpe/vob), Advanced Streaming Format (asf), OGG Media (ogg), Matroska (mkv), Real Media (rm/rv/ram), QuickTime (mov/qt), начал завоевывать аудиторию контейнер MPEG4 (mp4). Кроме того, существует еще DivX Media (divx), появившийся вместе с шестой версией одноименного кодека и представляющий собой расширенный, но обратносовместимый вариант контейнера AVI. Сейчас DivX Media жалуют немногие, и, скорее всего, он не приживется.

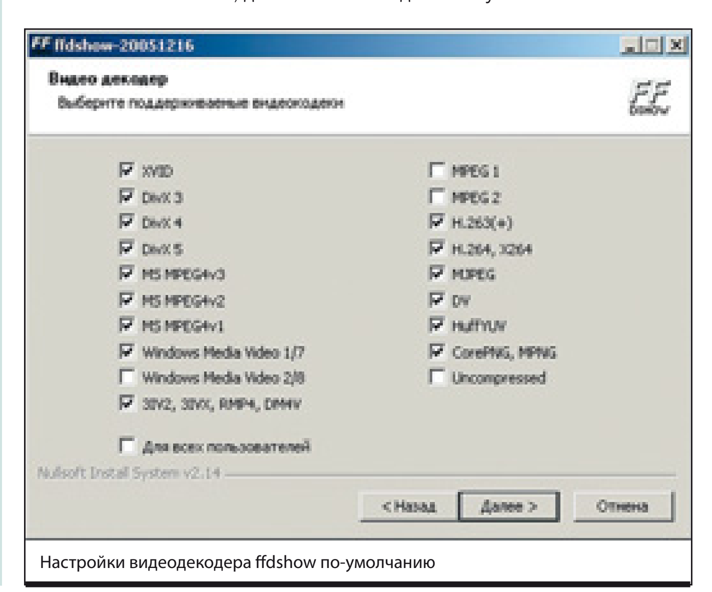
Для извлечения из контейнера потоков видео, аудио и субтитров и их разделения используются специальные библиотеки Windows – **сплиттеры**, или **демультиплексоры**. По умолчанию в Windows (начиная с Win2000) имеются сплиттеры для AVI, MPEG1/2 и ASF. Все остальные необходимо устанавливать отдельно, что будет подробно описано ниже.

После разделения каждый из потоков файла должен быть декодирован (разжат). Для этого существуют соответствующие библиотеки, называемые **кодеками**.

Практика

От теории перейдем к практике. Начнем со сплиттеров: по умолчанию (здесь и далее речь идет о Windows XP) в системе установлены сплиттеры для avi, mpg, mpe, vob и asf. Сплиттеры для Real Media, QuickTime и DivX идут в комплекте с соответствующими проигрывателями от компаний-разработчиков. Для ogg, mkv/mka/mks и mp4 существует несколько различных сплиттеров, но наилучшим выбором является Haali Media Splitter (*haali.cs.msu.ru/mkv*), поддерживающий все эти контейнеры. В случае если по каким-то причинам он не подходит, необходимо устанавливать отдельные сплиттеры для каждого из контейнеров. Взять их можно, к примеру, с сайта *www.free-codecs.com*.

С кодеками дела обстоят намного хуже. Из видеокодеков по умолчанию имеются декодер MPEG1, декодер и энкодер Windows Media Video, достаточно старая версия MPEG4 от Microsoft и еще несколько штук для устаревших и практически не используемых форматов. С аудио ситуация получше – наличествуют декодеры и энкодеры MP3 (с ограничением у энкодера до 56 Kbps), Windows Media Audio и пара почти списанных в утиль кодеков. Обычно проблема ограниченного количества кодеков решается с помощью кодек-пака, но мы предлагаем сделать по-другому – установить FFDshow. После его инсталляции будем иметь поддержку практически всех необходимых форматов, включая новейший H.264. Однако по умолчанию она распространяется только на DirectShow-приложения. Кодек формата VfW в систему устанавливается, но изначально он декодирует только собственные форматы FFDS/FVFW. Для использования же других в VfW-приложениях необходимо запустить *VFW codec*



Настройки видеодекодера ffdshow по-умолчанию

Теория

Термин «кодек» является сокращением от «кодер-декодер» и отражает две задачи, которые такая библиотека может решать – сжатие видео в свой формат и его распаковка для воспроизведения. К слову, кодек не обязательно выполняет обе функции, существуют и такие, которые могут только первое или только второе. Скажем еще, что сжимающая часть кодека часто именуется не кодером, а **энкодером**.

Видеокодеки бывают нескольких типов – Video for Windows (VfW), DirectShow (DSH) и DirectX Media Object (DMO). Практически во всех плеерах при воспроизведении применяется DirectShow; а кодеки VfW используются некоторыми программами для сжатия видео, в частности очень популярной VirtualDub/VirtualDubMod. Кодеки типа DMO являются скорее подвидом DirectShow и отличаются тем, что часть их функций перекладывается на приложение, воспроизводящее видео, и по этой причине подобный тип не особо популярен. Аудиокодеки также делятся на несколько видов – Audio Compression Manager (ACM), использующийся в паре с VfW, и аналогичные видео DirectShow и DirectX Media Object. Специальные коды – FourCC (видео) и TwinCC (аудио) – описывают формат сжатия картинки и звука, а также определяют, что нужно для их декодирования. Однако для воспроизведения видеоряда не обязательно должен применяться тот же кодек, что и для компрессии.

Вернемся к форматам сжатия видео. Наиболее популярным является MPEG4, представленный в виде нескольких слегка различающихся кодеков. Сам стандарт состоит из 19 частей, каждая из которых описывает определенные возможности кодека, и еще 3 находятся в процессе разработки. Все имеющиеся сейчас кодеки MPEG4, за исключением принадлежащих к стандарту H.264, представляют собой реализацию MPEG4 Part 2. Кодеки стандарта H.264 являются реализацией MPEG4 Part 10. Наиболее известными кодеками формата MPEG4 являются DivX, XviD и Windows Media Video. Кроме обычных, существуют и так называемые HD-версии, которые отличаются бóльшим поддерживаемым разрешением – до 1920×1080 точек.

Второй по популярности (но первым по качеству) – это формат MPEG2. В нем кодируется видео на дисках DVD-Video и ведется бóльшая часть спутникового вещания. По сравнению с MPEG4 для кодирования информации с тем же качеством формату MPEG2 необходим больший битрейт. Преимущество же MPEG2 состоит в том, что ему доступны более высокие битрейты (вплоть до 25 Mbps), а кроме того, видео в MPEG2 не страдает некоторыми «болезнями» MPEG4 (вроде ступенчатости на плавном цветовом переходе).

Формат MPEG1 на данный момент практически исчез из обихода, его можно встретить разве что в старых роликах или на Video-CD. Средства его декодирования уже давно встроены в систему.

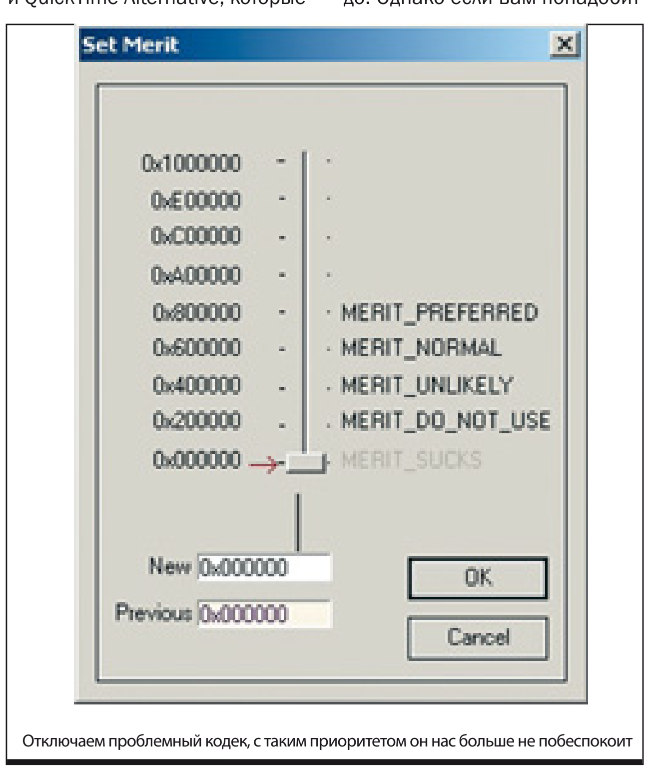
Как было сказано выше, информация о том, каким именно кодеком упаковано видео в файле, представляется в виде FourCC-кода, состоящего из четырех символов. Каждый кодек имеет свой уникальный FourCC-код, однако в целях совместимости иногда при кодировании указывается «чужой» FourCC-код. Допустим, если видео планируется смотреть на стационарном плеере, то при сжатии его с помощью FFDshow стоит указать FourCC не FFDS, а DivX или XviD, иначе файл почти наверняка не воспроизведется.

Теперь перейдем к форматам сжатия аудио. Бесспорным (пока) лидером здесь является MP3 (полное название – MPEG1 Layer 3). Основной его недостаток – поддержка всего двух каналов аудио. Такого ограничения нет у созданного на его основе формата AAC, а также у технологий AC3 (Dolby Digital) и DTS. Формат Windows Media Audio, затевавшийся как конкурент MP3 и дающий возможность добиться лучшего качества на низких битрейтах, к настоящему времени обзавелся поддержкой многоканального звука и выступает уже как конкурент AAC. Достаточно популярен и OGG Vobris, который позволяет получить качество, сравнимое с MP3, на более низких битрейтах, или более высокое – на равных. Информация о формате аудио хранится в TwinCC-коде, представляющем собой комбинацию из четырех цифр, к примеру 0055 для MP3.

configuration и на вкладке *Decoder* в разделе *Кодеки* самостоятельно выбрать нужные форматы.

Кроме FFDshow, для видео иногда требуются декодеры RealMedia и QuickTime. Можно, конечно, установить родные программы от Real Networks и Apple, но они громоздки и весьма неудобны. Мы рекомендуем обратить внимание на альтернативные пакеты – Real Alternative и QuickTime Alternative, которые представляют собой извлеченные из оригинальных программ необходимые сплиттеры и кодеки, причем использовать их способен любой проигрыватель формата DirectShow. В комплекте с кодеками идет также Media Player Classic, наиболее удобный для просмотра видео в этих форматах (у ряда других плееров есть проблемы с воспроизведением звука).

От видео ненадолго перейдем к аудио. Аудиодекодер FFDshow поддерживает все более-менее распространенные форматы аудио, и для просмотра фильмов ничего, кроме него, устанавливать уже не надо. Однако если вам понадобится сжимать звук в формат MP3, то необходимо будет заменить стандартный энкодер MP3 от Microsoft на Lame MP3 Encoder, скачать который также можно с сайта *www.free-codecs.com*.

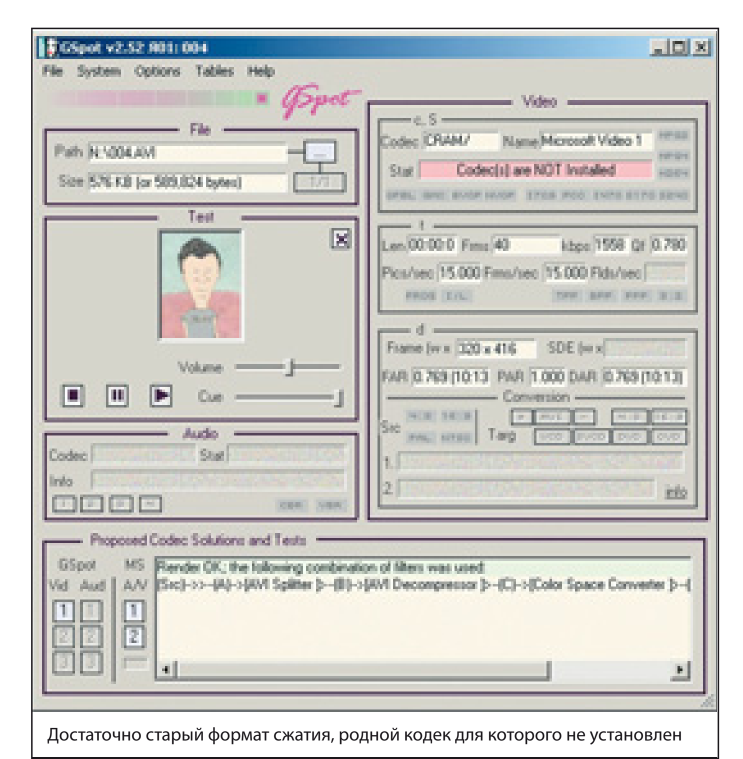


Отключаем проблемный кодек, с таким приоритетом он нас больше не побеспокоит

Решение проблем

Итак, нужные кодеки установлены, практически все видеофайлы воспроизводятся нормально, но есть еще несколько фильмов, которые посмотреть не удается. Эта часть статьи посвящена решению оставшихся проблем.

Если файл отказывается воспроизводиться, необходимо выяснить, какого именно системного компонента не хватает для нормальной работы. В первую очередь – определить тип контейнера у данного файла и убедиться, установлен ли в системе соответствующий сплиттер. Если да, то, скорее всего, загвоздка в отсутствии кодека. Узнать его FourCC-код поможет программа GSpot, скачать которую можно по адресу *gspot.headbands.com*. Открываем в ней проблемный файл, и в правой верхней части окна видим FourCC-код, название кодека и его наличие/отсутствие в системе. К сожалению, GSpot работает только с контейнерами AVI и MPEG1/2, потому в случае новых ogg, mkv или mp4 придется действовать иначе. Открываем файл в VirtualDubMod, в меню *File* выбираем пункт *File Information* – в строке *FourCC Code* находится необходимая нам информация. Теперь стоит заглянуть в настройки FFDshow (ярлык *Video decoder configuration*), поскольку по умол-



Достаточно старый формат сжатия, родной кодек для которого не установлен

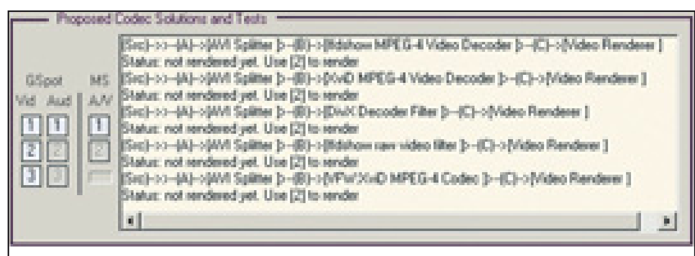
чанию включена поддержка только самых основных форматов (из полусотни «знакомых» программе). Если нужного там не окажется, то узнать, какому кодеку соответствует полученный FourCC-код, можно в уже упомянутой программе GSpot, выбрав в меню *Tables* пункт *Video Codecs*. Если и это не поможет, то просматриваем большой список FourCC-кодов, расположенный по адресу *www.fourcc.org*, там же есть и ссылки на страницы закачки описанных кодеков.

Перейдем к следующей проблеме, которая встречается намного чаще. Файл открывается, начинается воспроизведение, однако изображение отсутствует или выводится неправильно. Причиной этого обычно является использование неподходящего декодера или, что бывает намного реже, ошибка в декодере. И тут надо объяснить, почему не стоит применять кодек-паки – чаще всего виновниками подобных недоразумений оказываются именно они. В качестве примера возьмем достаточно популярный K-Lite Codec Pack. Его полная версия представляет собой свалку всего, что попало под руку составителю. Отметим самые яркие проявления подобного подхода: в K-Lite Codec Pack Full имеются три кодека для MPEG2 (не считая FFDshow), столько же сплиттеров для MPEG2, по три кодека для MP3, AAC и AC3, из кодеков MPEG4, кроме последних версий DivX, XviD и FFDshow, есть редко встречающийся 3ivX Pro и старые версии MS MPEG4 и DivX 3.11. После установки подобной «солянки» вероятность того, что для декодирования будет использован не самый подходящий кодек, многократно возрастает. Да, бывают и достаточно сбалансированные кодек-паки, но им присущ еще один недостаток: как только обновляется один из компонентов кодек-пака, приходится закачивать заново весь сборник.

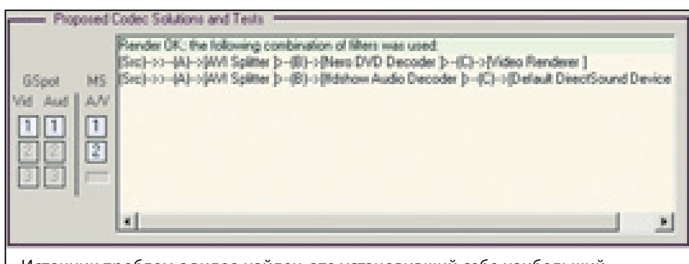
Вернемся к проблеме неправильного декодера. Читатель, последовавший советам практической части нашей статьи, может задать вопрос – а откуда возьмется неправильный декодер, если я его не инсталлировал? Это происходит из-за того, что некоторые приложения считают своим долгом установить различные кодеки и сплиттеры, даже не спрашивая разрешения у пользователя. В первую очередь этим грешат программы для обработки видео в MPEG2/4, ПО для тюнеров, DVD-плееры и даже Nero Burning ROM – последний при установке добавляет в систему больше десятка своих кодеков и сплиттеров для форматов MPEG2/4 и QuickTime; при инсталляции InterVideo WinDVD 7 без спроса устанавливаются кодеки DivX 6. Имеют такое свойство и игры: к примеру, демо-версия Mayabin3 без спроса внедряет в систему кодек XviD и предлагает добавить еще ogg splitter неизвестно какой давности. К тому же штатной возможности удалить такой кодек игра не предоставляет, так что после ее деинсталляции чистить систему приходится вручную. Стоит отметить, что проблемы с воспроизведением видео возникают не из-за простой установки дополнительных продуктов, а из-за того, что подобные программы назначают своим кодекам бо́льшие приоритеты, то есть подменяют ими уже имеющиеся в системе.

Бороться с «нелегалами» достаточно легко. Например, файлы кодеков можно просто удалить. Однако некоторые из них бывают нужны для нормального функционирования инсталлировавших их программ, и потому лучше оставить новые кодеки в системе, но не давать их использовать никаким приложениям, кроме «родного». Сделать это можно с помощью уже упоминавшейся программы GSpot. Открываем в ней файл, при воспроизведении которого задействуется неправильный кодек, и в разделе *Proposed Codec Solutions and Test* нажимаем кнопку *1* под надписью *A/V*. В текстовом поле справа появится информация о кодеках, которые будут использоваться для проигрывания данного файла. Узнав название «лишнего» кодека, идем в меню *Options* и выбираем пункт *Settings*. Активируем *Expert Mode: Enable codec management functions on menus*, что позволит управлять приоритетом кодеков прямо из программы. Закрываем окно настроек, выбираем в меню *System* команду *List Codecs and Other Filters*. В появившемся списке находим необходимый кодек, щелкаем на нем правой кнопкой и останавливаемся на опции *Set Filter Merit*... контекстного меню. В появившемся окне перемещаем ползунок вниз до значения *0×200000* (можно и ниже, но нежелательно). После данной операции этот кодек будет использоваться, только если программа явно к нему обратится.

Последняя группа недоразумений при воспроизведении видео связана с возможной несовместимостью декодеров/сплиттеров с видеоплеерами, ошибками самих декодеров и случаями повреждения видеофайлов. Первую ситуацию диагностировать просто: достаточно открыть файл в другом проигрывателе (или даже в GSpot), и если проблема исчезла, то ее источник – именно несовместимость плеера и кодека. Когда воспроизведение файла затруднено и в другом проигрывателе, скорее всего виновником этого является ошибка в кодеке, и стоит либо обновить его, либо, наоборот, вернуться к более старой версии, на которой подобных ошибок не наблюдалось. Если же файл поврежден, его можно попытаться исправить с помощью VirtualDubMod. Данный способ годится только для файлов в контейнерах avi, mkv или ogg. В меню *File* выбираем команду *Open*, ставим внизу окна галочку возле пункта *Ask for extended options after this dialog*, находим нужный файл и нажимаем *Открыть*. В появившемся окне отмечаем птичкой пункт *Re-derive keyframe flags* и жмем *OK*. По завершении операции выбираем в меню *Video* в пункте *Scan video streams for errors* подпункт *Scan*. После окончания этой процедуры идем в меню *File → Save As*, указываем новое имя для исправленного файла и внизу окна в пункте *Video Mode* выбираем *Direct Stream Copy*. В результате получаем рабочий файл с частями видео, которые не были повреждены.



Для декодирования файла в системе может использоваться не обязательно лучший видеокодек, к счастью, в этой системе наибольший приоритет у ffdshow



Источник проблем с видео найден, это установивший себе наибольший приоритет декодер Nero

Вопросы и ответы



вопрос

Я хотел создать на базе своего ПК домашний кинотеатр. То есть, кроме звуковой карты и колонок, мне необходим еще ТВ-тюнер.

Какие конкретные модели трех вышеназванных устройств вы бы порекомендовали? В финансовом плане я не располагаю неограниченными возможностями, поэтому интересуют прежде всего тюнеры разряда «Лучшая покупка» и «Лучшее качество» в среднем ценовом диапазоне. Прошу учесть, что на данный момент у меня видеокарта на шине AGP и вскоре я буду менять материнскую плату и видеоадаптер на основе PCI Express.

Вопрос по e-mail

ответ

Начнем со звуковой карты: решением в нижнем сегменте будет устройство Creative SoundBlaster Live! 24-bit (не путать с обычной SoundBlaster Live!) с установленными на нем ЦАП от более дорогой Audigy 2 ZS. В среднем классе оптимальным вариантом является Creative Audigy 4, которая подешевела.

Среди акустических систем по результатам обзора в «ДПК» победителем стал набор Genius GHT-510D, продемонстрировавший при умеренной цене наивысшее среди тестировавшихся комплектов качество.

С ТВ-тюнерами ситуация следующая – если планируется покупка на перспективу и в ближайшем будущем захочется воспользоваться цифровым телевидением, то из доступных у нас тюнеров оптимальным будет Compro VideoMate DVB-T300. Для приема обычного аналогового ТВ необходимо определиться – нужно внешнее или внутреннее устройство. Из внутренних тюнеров стоит обратить внимание на Pinnacle Systems PCTV 110i или GOTVIEW PCI 7135. Первый лучше работает в условиях ослабленного телевизионного сигнала, зато второй более сбалансирован по этим двум параметрам и обеспечивает нормальное качество изображения при недостаточно сильном приеме, но его сложно найти на украинском рынке. Кроме того, имеются некоторые нарекания в адрес прилагаемого ПО.

Из внешних моделей мы рекомендуем обратить внимание на Leadtek WinFast TV USB II Deluxe и Pinnacle PCTV USB2.

вопрос

Компьютер загружается очень долго, а иногда зависает в процессе. Такое происходит не всегда, но периодически повторяется. В безопасном режиме запускается за 10 с. Может ли этот факт свидетельствовать о начинающихся проблемах с жестким диском? У меня установлен Maxtor 6B200M0, материнская плата – ASUS A8N-SLI.

Вопрос по e-mail

ответ

Наиболее вероятная причина такого поведения – некорректная работа IDE-драйвера nForce4 с жестким диском. Для решения проблемы необходимо заменить в *Диспетчере устройств NVIDIA nForce4 Serial (Parallel) ATA Controller* на *Стандартный двухканальный контроллер PCI IDE*. Обратите также внимание на программы, имеющиеся в списке автозагрузки.



Коротко

вопрос

В последнем номере журнала тестировался жесткий диск Hitachi HDT722525DLA380 250 GB, но в продаже можно найти только 250 GB Hitachi 7200 8 MB (HT0A31636) Serial ATA II. Чем они отличаются и стоит ли брать второй вместо первого?

Вопрос на форуме

ответ

На самом деле это один и тот же жесткий диск, у которого HDT722525DLA380 – номер модели (Model Number), а HT0A31636 – шифр компонента (Part Number), так что не стоит обращать внимания на это при покупке.

вопрос

Правда ли, что информация дублируется в графической памяти видеокарт, а из-за этого 2 по 128 MB не равно 256 MB в режиме SLI?

Артур Харьковский, вопрос по e-mail

ответ

Да, это действительно так. Кроме дублирования информации в самой памяти, в режиме SLI повторяется и расчет геометрической информации.

вопрос

Вы рекомендуете в «Оптимальном ПК» видеокарту Radeon X800 GTO, но ведь она не поддерживает пиксельных шейдеров версии 3.0. Не возникнут ли из-за этого проблемы с запуском тех игр, которые станут требовать их поддержки! Не случится ли так, что через год-два ничего не будет запускаться?

Вопрос на форуме

ответ

Проблем с запуском возникнуть не должно, видеокарты с шейдерами 1.1–2.0 будут поддерживаться как минимум еще пару лет. Скорее всего, на картах без Shader Model (SM) 3.0 нельзя будет установить максимальное качество графики. Однако если покупать адаптер «на сегодня», то за такие деньги Radeon X800 GTO является неплохим выбором.

вопрос

Уважаемая редакция, в № 2 за этот год в рубрике «Вопросы и ответы» (с. 68) было указано, что винт Samsung SP2004C не поддерживает функцию NCQ, но на с. 54, где даются рекомендации относительно конфигурации компьютеров, указано обратное. Это маркетинговый ход Samsung или опечатка в журнале?

Вопрос по e-mail

ответ

Это следствие противоречивости данных, предоставляемых Web-ресурсами. Сведения в рубрику F1 взяты с английского официального сайта Samsung, где было указано, что SP2004C является жестким диском формата SATA I и не поддерживает NCQ. На данный момент информация на сайте исправлена.

вопрос

В своих тестах вы используете различные версии программы 3DMark, а 2001 SE запускаете на DirectX 8. Есть ли какой-то патч для запуска 3DMark01 на DirectX 9?

Вопрос по e-mail

ответ

DirectX обратносовместим со всеми использующими его приложениями, поэтому 3DMark2001 SE будет работать в режиме DirectX 8, а более новые – в DirectX 9 без всяких патчей.

GeForce 6600 GT: 128 или 256 MB?

Валерий Вознюк

В первой статье, посвященной вопросу целесообразности применения 256 MB для бюджетных видеокарт, был сделан вывод о большей важности тактовой частоты памяти, чем ее объема. Теперь мы проверим справедливость этого утверждения по отношению к продуктам среднего ценового диапазона, в качестве примера взяв платы на базе чипов GeForce 6600 GT.

Раньше акселераторы GeForce 6600 GT выпускались только со 128 MB памяти, однако уже сейчас в продажу стали поступать модификации с 256 MB. Отсутствие официальных спецификаций и референс-дизайна платы с 256 MB на борту привело к тому, что появилось несколько версий GeForce 6600 GT 256 MB, отличающихся частотами, типом и расположением микросхем памяти. На данный момент существуют карты с чипами GDDR3, работающими на 1000 MHz, а также GDDR2 (800 MHz), но возможны и другие варианты, а посему стоит внимательно проверять характеристики видеоадаптера перед покупкой.

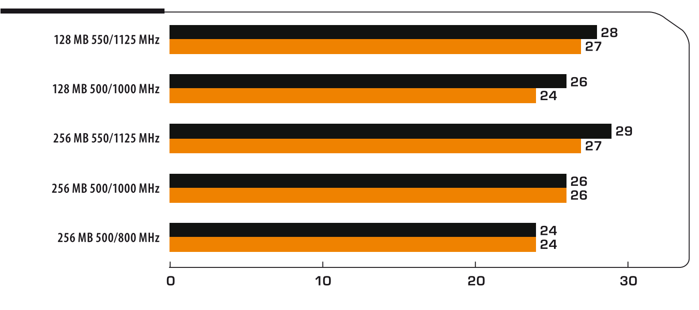
Теперь об участниках сегодняшнего тестирования. Версия со 128 MB представлена Leadtek Winfast PX6600 GT TDH Extreme. Данная видеокарта имеет повышенные относительно номинала частоты ядра/памяти – 550/1125 MHz, так что для имитации результатов стандартной GeForce 6600 GT 128 MB эти характеристики были понижены до 500/1000 MHz. Вариант с 256 MB представлен Point of View GeForce 6600 GT 256 MB с 500/1000 MHz. Этот графический акселератор также был протестирован на частотах 500/800 MHz (для оценки производительности младшей модели с 256 MB) и 550/1125 MHz (для сравнения с разогнанной версией от Leadtek). Отметим, что на данной плате дополнительная память расположена с тыльной стороны, что, на наш взгляд, усложняет разгон видеокарты, поэтому для достижения лучшего эффекта может потребоваться вспомогательный вентилятор.

Leadtek 6600 GT

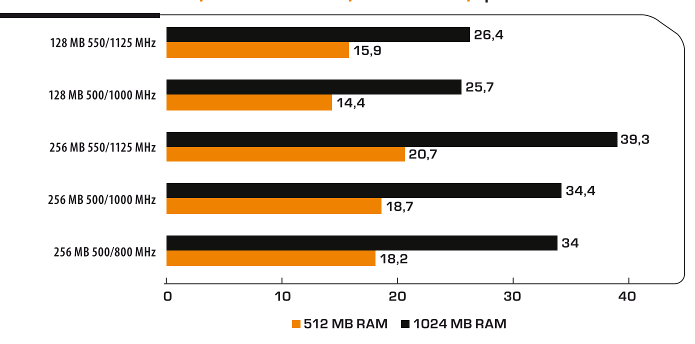
Перед тем как перейти к результатам тестирования, расскажем немного об изменениях в используемых программах и в самом процессе. Во-первых, кроме испытания с 1 GB оперативной памяти, было проведено исследование производительности с 512 MB. Во-вторых, в список тестов была внесена игра Serious Sam 2, отличающаяся достаточно высоким уровнем визуальных эффектов, а также новая версия синтетического пакета 3DMark06 от компании Futuremark. В-третьих, программа RivaTuner, применяемая для снятия показаний загрузки видеопамяти, была обновлена до версии 15.8, благодаря чему появилась возможность получать информацию не только об использовании локальной видеопамяти ускорителя, но и об объеме области оперативной памяти, выделяемой под нужды видеокарты (нелокальная видеопамять). К сожалению, из-за некоторых особенностей драйверов ForceWare узнать эти данные можно лишь для ПО с API Direct3D, но с другой стороны, количество программ под OpenGL не слишком велико.

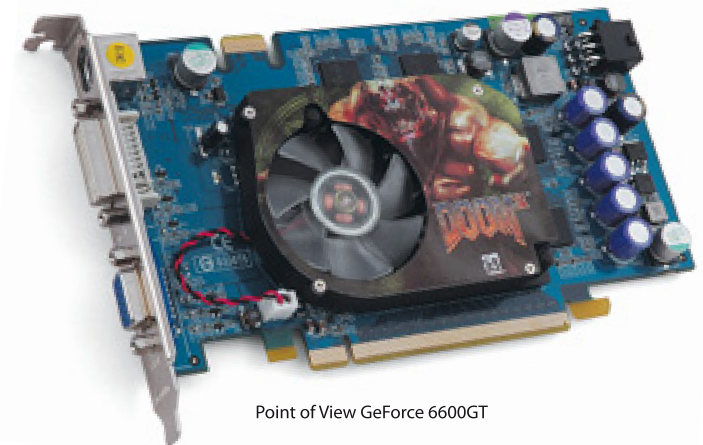
Обратимся к результатам тестирования. Начнем с варианта, когда применялись 512 MB оперативной памяти: практически во всех приложениях преимущество за картами с 256 MB, только в F.E.A.R. по-прежнему не ощущается (в пределах погрешности измерений) удвоения объема видеопамяти. Учитывая, что цены на 6600 GT 128 MB от известного производителя начинаются со $140, а на 6600 GT 256 MB – со $160, то для владельцев компьютеров с 512 MB RAM версия карты с 256 MB (даже если частота памяти ниже) будет более выгодной покупкой. С другой стороны, модуль 512 MB PC3200 стоит примерно $40–45, а при сравнении 6600 GT 256 MB при 512 MB RAM и 6600 GT 128 MB при 1 GB RAM неизменно побеждает второй вариант, приобретение которого нам кажется более разумным в данном случае. Хотя, конечно, лучше купить и дополнительную оперативную память, и видеокарту с 256 MB.

GeForce 6600 GT, F.E.A.R., 1280×1024, fps



GeForce 6600 GT, Serious Sam 2, 1280×1024, fps




Point of View GeForce 6600GT

Если в системе имеется 1 GB RAM, ситуация сходна с той, что мы описывали в предыдущей статье: Far Cry и F.E.A.R. нечувствительны (в выбранных режимах качества графики) к дополнительной видеопамяти, DOOM 3 и 3DMark демонстрируют небольшое превосходство карты с 256 MB видеопамяти, которое, на наш взгляд, не стоит того, чтобы за него переплачивать. Совершенно же отличные от других игр результаты показывают тесты в Serious Sam 2: наличие дополнительных 128 MB дает от 8 до 33% прироста производительности! Более того, на карте со 128 MB во время прогона демо-записей наблюдались периодические обращения к жесткому диску, при которых быстродействие падало до 1–2 кадров в секунду, чего не происходило на адаптере с 256 MB видеопамяти. Заметим, что пока число подобных игр невелико, однако в дальнейшем их станет больше, причем это касается в первую очередь стратегий, RPG и MMORPG, менее требовательных к производительности видеочипа, но зачастую имеющих множество текстур. Хотя сказать, когда именно наступит подобный момент и будет ли тогда хватать скорости GeForce 6600 GT 256 MB, достаточно сложно.

Кроме данных, представленных на диаграммах, на ДПК-DVD есть таблицы со всеми результатами тестов для каждой из игр, где подсчитаны процентные соотношения производительности карт со 128 и 256 MB видеопамяти при одинаковых и разных объемах RAM, а также таблица загрузки памяти во всех приложениях. Имеющаяся там информация практически не требует пояснений, за исключением случая с Serious Sam 2: здесь Lows, c (fps) показывает минимальное количество кадров в секунду, полученное в процессе теста (в скобках), и время, в течение которого наблюдалось данное значение fps. В таблице использования памяти в разделе Serious Sam 2 в скобках приведены показатели загрузки памяти при наличии 512 MB RAM, во всех остальных играх результаты при разном объеме RAM не отличались.

Подведем итог: если в предыдущей статье рекомендации были однозначными, то в случае с GeForce 6600 GT выбор уже зависит от конфигурации имеющегося/будущего компьютера. В любом случае покупка дополнительных мегабайтов видеопамяти не является пустой тратой денег, хотя, с другой стороны, добавив еще некоторую сумму к затрачиваемой на GeForce 6600 GT 256 MB, можно приобрести более быструю ATI Radeon X800 GTO 256 MB или GeForce 6600 GT 128 MB и еще один модуль RAM. Ну а какой из этих вариантов выбрать, решать уже вам самим, исходя из личных предпочтений и имеющихся средств.

Использование видеопамяти играми, MB

	Serious Sam 2	F.E.A.R.
GeForce 6600 GT 128 MB		
локальная	117	117
нелокальная	247 (183)	110
суммарная	364 (300)	227
GeForce 6600 GT 256 MB		
локальная	245	210
нелокальная	148	5
суммарная	393	215

КОМПЬЮТЕРЫ, ПЕРИФЕРИЯ, КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

РАЗНОЕ

РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

КОМПЬЮТЕРЫ, ПЕРИФЕРИЯ, КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

1 АПРЕЛЯ 1778

Появился знак «$». Самые первые американские доллары были выпущены в обращение правительством США в виде серебряных и золотых монет, а символ придумал бизнесмен из Нью-Орлеана Оливер Поллок. По одной из существующих версий, за основу было взято обозначение испанской песеты.

www.worldmoney.narod.ru



2 АПРЕЛЯ 1926

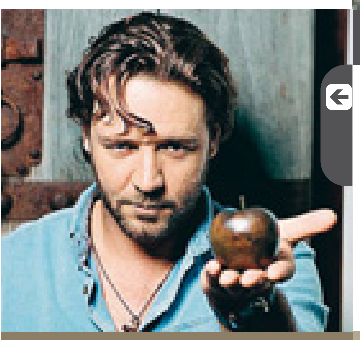
Родился Джек Брэбхэм – австралийский автогонщик, трехкратный чемпион мира в Формуле 1 (1959, 1960, 1966). Первый и единственный, кто сумел завоевать этот титул на машине собственной конструкции. В 1990 г. был внесен в Международный зал славы автоспорта. Все трое его сыновей также посвятили себя гонкам.

www.motorsportshalloffame.com

3 АПРЕЛЯ 1948

День рождения Валентина Ивановича Дикуля, артиста цирка, создателя методики реабилитации больных со спинно-мозговыми травмами. В 1962 г. он упал с большой высоты, и врачи заявили, что Дикуль не сможет ходить. Однако он не только сумел встать на ноги, но и вернулся на арену, где выполнял сложные силовые трюки.

www.dikul.ru



7 АПРЕЛЯ 1964

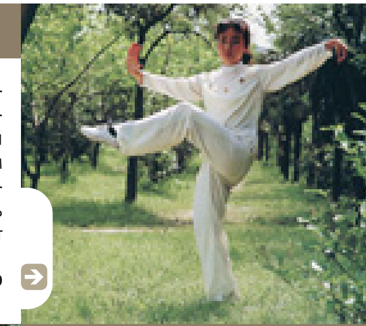
Родился Рассел Кроу, актер и музыкант. Хотя Рассел с детства хотел сниматься в кино, успех на этом поприще пришел к нему не сразу. Самыми успешными работами Кроу можно назвать фильмы «Гладиатор», за роль в котором он получил «Оскар», и «Игры разума». Кроме того, звезда экрана выступает с собственной музыкальной группой.

www.maximumcrowe.net

8 АПРЕЛЯ

Международный день тайцзи и цигун – восточных систем оздоровления и искусства использования энергии ци. Владеющий техникой цигун может лечить болезни, стать сильным и неуязвимым в бою, продлить жизнь, укрепить дух и глубже познать мир. В этот день все последователи данных учений проводят массовые показательные выступления.

www.daogun.info



11 АПРЕЛЯ 2000

В этот день рыночная стоимость компании Cisco достигла 503,4 млрд долл. – мировой рекорд среди технологических фирм. Именно Cisco создала первый коммерчески успешный многопротокольный маршрутизатор, что позволило объединять в сеть ранее несовместимые компьютеры.

www.cisco.com/ua

12 АПРЕЛЯ 1995

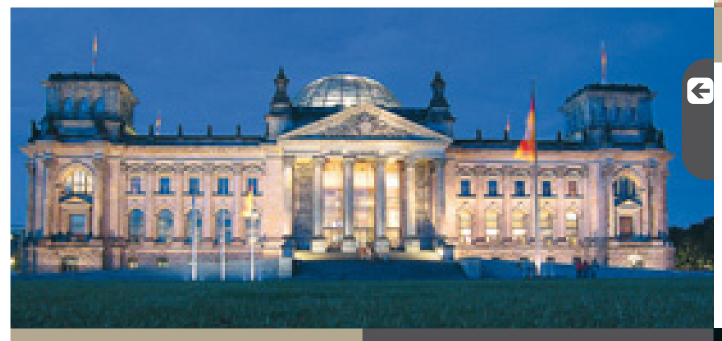
Запущен сервис Yahoo! – один из самых популярных в мире интернет-каталогов. Изначально Yahoo! был не коммерческим продуктом, а простым списком ссылок. Студенты Джерри Янг и Дэвид Фило разработали его для личного применения, а потом включили в число пользователей своих друзей.

www.seoexp.com/ru/search_engines_optimization

13 АПРЕЛЯ 1904

Погиб Василий Васильевич Верещагин, русский художник-баталист – неутомимый путешественник и воин, картины которого завораживают своей жизненностью. Главным для него был принцип документальной точности, поэтому Верещагин всегда рвался в самую гущу событий, чтобы пережить все то, что чувствуют его герои.

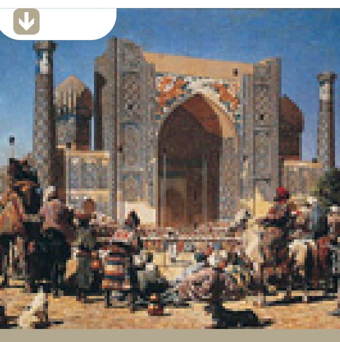
www.picture.art-catalog.ru



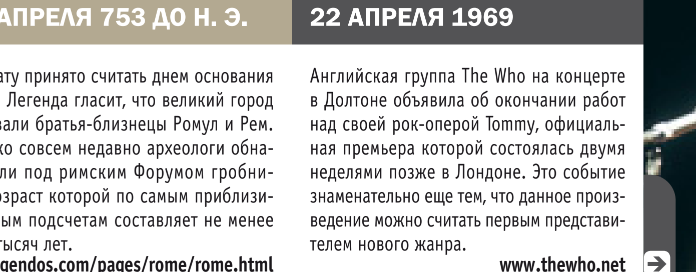
16 АПРЕЛЯ 1871

В Германии принята новая конституция, а столицей провозглашен основанный еще в XIII веке Берлин. Город постепенно превратился в крупный индустриальный центр и стал сердцем империи. За последующие 40 лет его население увеличилось в 4 раза: с 900 тыс. человек в 1871 г. до 3,7 млн жителей в 1910 г.

germany.digema.ru/berlin



21 АПРЕЛЯ 753 ДО Н. Э.



Эту дату принято считать днем основания Рима. Легенда гласит, что великий город основали братья-близнецы Ромул и Рем. Однако совсем недавно археологи обнаружили под римским Форумом гробницу, возраст которой по самым приблизительным подсчетам составляет не менее трех тысяч лет.

www.gendos.com/pages/rome/rome.html

22 АПРЕЛЯ 1969

Английская группа The Who на концерте в Долтоне объявила об окончании работ над своей рок-оперой Tommy, официальная премьера которой состоялась двумя неделями позже в Лондоне. Это событие знаменательно еще тем, что данное произведение можно считать первым представителем нового жанра.

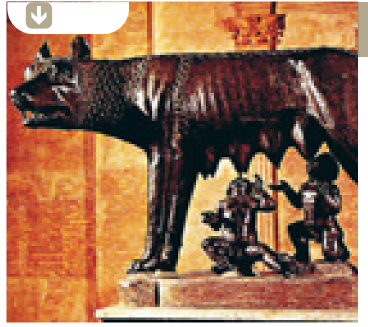
www.thewho.net



23 АПРЕЛЯ 1985

Корпорация Coca-Cola объявила об изменении используемой уже 99 лет секретной формулы напитка. Но новая кока-кола оказалась непопулярной, и компании пришлось вернуться к классическому варианту. До этого формула менялась только один раз: в 1903 году из рецептуры исключили листья коки и была увеличена доза кофеина.

www.softdrinkguide.com





27 АПРЕЛЯ 1989

Умер Коносукэ Мацусита, основатель компании Matsushita Electric и владелец торговых марок Panasonic, Technics, National. Matsushita Electric никогда не выпускала принципиально новых изделий, стремясь усовершенствовать и удешевить товары, которые пользовались высоким спросом на рынке.

www.mybiz.ru/post/11167

28 АПРЕЛЯ 1891

Утвержден образец трехлинейной винтовки С. И. Мосина. Специальная комиссия выбрала именно эту модель из полутора сотен вариантов и не ошиблась. Конструкция оказалась настолько удачной, что России на протяжении длительного времени не пришлось проводить перевооружения.

muzeyuvd.narod.ru/index.html



29 АПРЕЛЯ 1935

На британских дорогах появились световозвращающие устройства типа «кошачий глаз», изобретенные Перси Шо. Идея возникла после того, как туманной ночью он чуть не съехал с трассы. Спас его кот, обернувшийся посмотреть на машину. В глазах животного отразился свет фар, что позволило выровнять автомобиль.

www.design-technology.info/inventors

4 АПРЕЛЯ 1979

8080 Basic от Microsoft стал первым продуктом для микропроцессорных систем, удостоенным премии ICP Million Dollar Award, которая традиционно присуждалась лишь разработкам для мэйнфреймов. Этот приз, врученный Полу Аллену в день четырехлетия фирмы, был первой наградой, полученной компанией Microsoft.

museum.sysun.com/museum

5 АПРЕЛЯ 1955

80-летний Уинстон Черчилль подал в отставку с поста премьер-министра Англии, завершив блестящую политическую карьеру. Он был не только самым ярким политиком XX века и одним из лучших ораторов своего времени, но и прекрасным дипломатом, художником и даже садовником в собственном имении в Чартвелле.

www.winstonchurchill.org



6 АПРЕЛЯ 610

Согласно мусульманскому учению, в этот день Коран ниспослан на Землю. При жизни пророка Мухаммеда Коран существовал только в устной форме, и было немало людей, которые полностью знали его напамять. Как рукописная книга и канонический текст он стал доступен лишь при третьем халифе – Османе.

www.koran.ru

9 АПРЕЛЯ 1799

Английский химик Гемфри Дэви открыл анестезирующие свойства веселящего газа. Вначале Дэви произвел опыты на себе, затем на кошке и обнаружил совершенно удивительный факт: закись азота оказывает на человека опьяняющее действие, вызывая эйфорию и снижая болевую чувствительность.

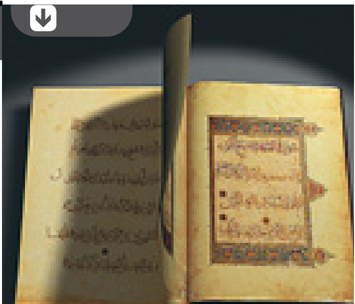
www.alhimik.ru/kunst.html



10 АПРЕЛЯ 1755

Родился Самуэль Ганеман, основатель гомеопатии. Он заметил, что по клинической картине малярия очень похожа на отравление хинином, который как раз и служит лекарством от этой болезни. После ряда экспериментов с другими токсинами Ганеман сформулировал главный принцип гомеопатии – подобное лечится подобным.

www.gomeopat.sp.ru/history.htm



14 АПРЕЛЯ 1945

Родился Ричи Блэкмор – английский рок-музыкант, гитарист Deep Purple и Rainbow. Его нынешняя группа Blackmore's Night исполняет композиции, стилизованные под старинные фолк-баллады. Блэкмор был одним из первых рок-гитаристов, которым удалось соединить блюзовую эмоциональность с элементами классических мелодий.

www.blackmoresnight.com



15 АПРЕЛЯ 1951

В Лондоне впервые прошел конкурс «Мисс Мира». Тридцать претенденток появились на сцене в купальниках бикини, что вызвало настоящий фурор. «Мисс Мира» – единственный из конкурсов красоты такого масштаба, где представительницам одной страны удавалось удерживать первенство 2 года подряд.

www.missworld.tv

17 АПРЕЛЯ 1875

Англичанин Нэвил Фрэнсис Чемберлен, находясь на службе в Индии, придумал бильярдную игру снукер. Название новой забавы пошло от прозвища британских курсантов-первогодков. Поначалу снукер не прижился в Англии, но в 1920 г. Джо Дэвис значительно усложнил правила, введя контроль за битком и оценку шаров.

www.probilliard.info

18 АПРЕЛЯ 1902

Землетрясение в Гватемале силой 7,5 по шкале Рихтера в совокупности с предшествовавшими ему проливными дождями унесло жизни около 12,2 тыс. человек, а 80 тыс. остались без крыши над головой. За землетрясением последовали цунами и началось извержение вулкана Санта-Ана.

earthquake.usgs.gov/eqcenter

19 АПРЕЛЯ 1865

Принятие «Временных правил по делам печати», согласно которому цензура сохранялась лишь для брошюр и небольших сочинений. Толстые книги (свыше 160 с. для отечественных и свыше 320 с. для переводных) могли выходить в свет без цензуры. Издатели отвечали перед судом, если в произведениях содержалось что-либо противозаконное.

www.romuald.us/facts

20 АПРЕЛЯ 1841

Опубликован первый детективный рассказ Эдгара По «Убийство на улице Морг». Мистические новеллы этого автора знают все (тем более что он заслуженно считается родоначальником жанра), однако По был не только новеллистом, но и гениальным поэтом – его поэма «Ворон» в свое время покорила Америку.

www.poemuseum.org

24 АПРЕЛЯ 1946

Впервые поднялись в воздух самолеты МиГ-9 (летчик-испытатель А. Н. Гринчик) и Як-15 (М. И. Иванов). 18 августа эти машины уже демонстрировались на авиапараде в Тушино. Они стали первыми реактивными истребителями, поступившими на вооружение в СССР.

combatavia.info



25 АПРЕЛЯ 1961

Роберт Нойс получил патент на интегральную микросхему. Независимо от него несколько ранее патентную заявку на подобное изобретение подал Джек Килби. Нойс знал об этом и предоставил подробнейшее описание своего устройства в надежде избежать нарушения авторских прав. В результате его заявка была рассмотрена первой.

www.pbs.org/transistor/album1/index.html

26 АПРЕЛЯ 1514

Польский астроном Николай Коперник провел свое первое наблюдение за Сатурном. На основе подобных исследований он сделал вывод о гелиоцентрическом принципе строения Солнечной системы. Уединенная жизнь и позднее опубликование работ избавили Коперника от гонений, которым подверглись его последователи.

www.frombork.art.pl



30 АПРЕЛЯ 1980

Королева Нидерландов Юлиана отреклась от престола в пользу дочери – ныне правящей королевы Беатрикс. Примечательно, что в XX веке на голландский трон восходили исключительно женщины, при этом сменялись они лишь дважды: мать Юлианы – Вильгельмина – в свое время также передала власть дочери.

www.koninklijkhuis.nl/english/index.jsp



Моз@ика

RSS по почте

В конце зимы в русскоязычном сегменте Интернета появился очень полезный сервис RSS2email.ru. По адресу нетрудно догадаться, что данная служба обеспечивает доставку RSS-лент по электронной почте. В Рунете такая услуга доступна впервые, а в зарубежной части Сети подобные вещи предлагаются на сайтах *www.rssfwd.com, www.r-mail.org, www.feedblitz.com.*

Вам известно из наших публикаций, что для использования столь удобной и, кроме того, модной технологии, какой является RSS, требуются либо специальные программы-читалки, либо ее поддержка браузером (реализована в последних версиях Firefox и Opera, а также в почтовом клиенте Thunderbird). Если же инсталлировать feed reader лень, а получать информацию хочется, заходите по указанному адресу, вводите в имеющуюся на сайте форму координаты RSS-ленты и свой e-mail, и новости по интересующей теме будут приходить прямо в ваш почтовый ящик.

Кроме того, данный сервис позволяет владельцам сайтов и блогов устанавливать на своих ресурсах специальную форму, дающую возможность превратить RSS-ленту в полноценную почтовую рассылку. Говорят, что сейчас разработчики ПО, функционирующего на RSS2email.ru, заняты интеграцией RSS с мобильными телефонами.

Сайт для деток-шахидов хостился в Москве

В марте в Рунете разгорелся солидный скандал. Началось все с открытия палестинской организацией «Хамас» интернет-сайта для детей Al-Fateh.net, созданного для того, чтобы воспитывать их в шахидском духе. Цель ясна – культивирование идей самопожертвования ради «высокой цели». То есть в конечном итоге все сводится к элементарной подготовке и вербовке террористов-самоубийц.

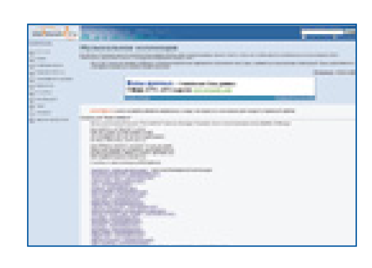
Сетевое обозрение Internet.ru, рассказывая об этой истории, обращает внимание на подпись к кадру (с девочкой, швыряющей камни в израильских солдат), которая гласит: «Умереть за Аллаха – это победа, прославляющая героев, чьи имена навеки останутся в сердцах мусульман всего мира». На сайте регулярно выкладывались все новые и новые жизнеописания шахидов, «погибших смертью храбрых, уничтожив множество евреев».

Вы спросите, при чем здесь Рунет? А дело в том, что, имея нейтральную доменную зону .net, физически сайт размещался на технологической площадке известного московского провайдера «Корбина-Телеком». Естественно, после появления в СМИ информации о местонахождении ресурса администрация «Корбины» отреагировала мгновенно и заблокировала его.

Блог

www.arounder.com
Виртуальные экскурсии по городам Европы

Случилось так, что в сегодняшнем Web-обзоре представлены несколько сайтов с виртуальными путешествиями по различным необычным местам нашей планеты. Когда-то, лет семь-восемь назад, использовать технологию VR в Сети было модой. Судя по всему, сейчас интерес к этому возрождается. Создатели arounder.com уже предлагают посетителям туры по 15 европейским городам с осмотром их достопримечательностей.



websound.ru/index.pl?mus_collection_r
Музыкальные коллекции

Появился повод еще раз в нашей интернет-мозаике вспомнить о замечательном сайте websound.ru. На сей раз хотим обратить ваше внимание на раздел «Музыкальные коллекции», в котором собраны ссылки на десятки и сотни вариантов исполнения ряда популярных музыкальных композиций. Поклонники Гершвина, радуйтесь. 950 версий бессмертной Summertime – это истинный подарок для вас. В дополнение к этому – «Подмосковные вечера» в количестве 95 штук и 67 трактовок Mammy Blue.



roborama.info
Роботы в деле

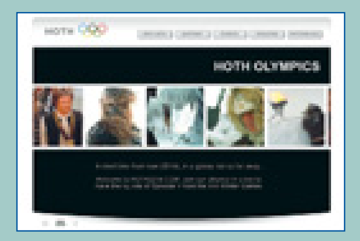
В разделе новостей мы регулярно знакомим вас с новыми моделями разнообразных роботов, но, к сожалению, у большинства наших читателей нет возможности завести себе электронно-механического домашнего любимца. Полторы тысячи видеороликов, размещенных на данном сайте, помогут удовлетворить любопытство и увидеть своими глазами, на что способны эти создания.



www.poyi.org/63/winners.html
Картинка года

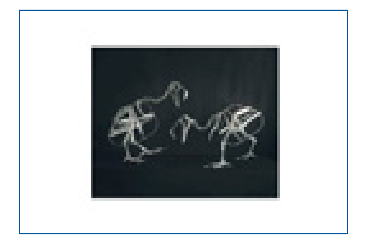
В шестьдесят третий раз объявлены победители международного фотоконкурса Picture of the Year. Данная раздача слонов предусматривала более шестидесяти номинаций. Можете себе представить, сколько времени вам понадобится, чтоб ознакомиться с работами всех победителей. Но мы уверены, что разочарованы вы не будете.

Сайт месяца »



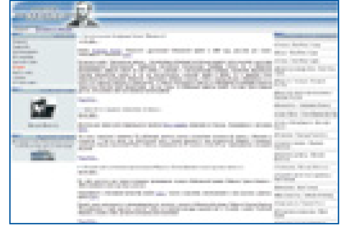
hoth2014.com
XXII зимнюю олимпиаду – на Хоте!

Хотя до 2014 г. еще далеко, первый кандидат на проведение крупнейших соревнований по зимним видам спорта уже известен. Это планета Хот. Что ж, местные климатические условия вполне подходят. По крайней мере, проблем со снегом не наблюдается. Нам кажется, что местным властям для того, чтобы планета стала реальным претендентом, придется несколько развить локальную инфраструктуру.



www.harrikallio.com
Природа и люди

Работы финского фотографа Харри Каллио отмечены многими престижными наградами. Как утверждает сам мастер, его творения прежде всего показывают мир странных взаимоотношений между человеком и природой. И действительно, те изображения, которые хранятся на персональном сайте Каллио, обычными и стандартными никак не назовешь. Особенно впечатляет серия об острове Маврикий и птице додо.



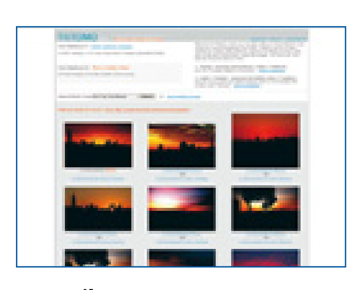
noblit.ru
Нобелевские лауреаты по литературе

Наконец-то Рунет обзавелся собственным ресурсом, посвященным Нобелевской премии по литературе. Его создатели утверждают, что хотели сделать некий клуб, объединив любителей хорошей книги. Естественно, на сайте есть достаточно подробные биографии всех лауреатов начиная с 1901 г. Поскольку большинство произведений авторов, получивших премии, уже находится в public domain, загрузка их текстов – дело вполне легальное.



labs.sundaybytes.com/blogotraka
Топ-100 русскоязычных блогов

Когда какое-то явление становится популярным и модным, тут же возникают голосования и рейтинги, выстраивающие конкурентов по ранжиру. Блогосфера не является в этом смысле исключением. Только что запущен проект «Топ-100 русскоязычных блогов». Вообще говоря, в списке представлено не сто, а целых пятьсот ресурсов. А самое полезное, на наш взгляд, здесь то, что к большинству представленных сайтов прилагается ссылка на их RSS-ленты.



www.tiltomo.com
Ищем картинки

Вы, вероятно, наслышаны о популярном хранилище файлов с изображениями, размещенном по адресу flickr.com. Многие пользователи уже оценили всю его прелесть. А вот разработчики технологии поиска картинок tiltomo нынче тестируют свои алгоритмы, выбрав в качестве полигона именно flickr. Попробуйте поискать сами, только учтите – эта забава затягивает не на шутку.



www.microscope-microscope.org/
В глубины микромира

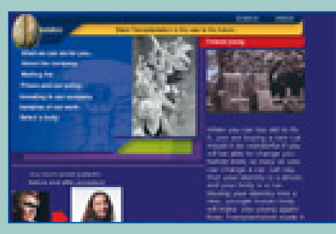
Помните, как впервые на уроке биологии вам довелось заглянуть в микроскоп и увидеть то, что не видно невооруженным глазом? Самым интересным в этом ресурсе нам показался раздел с фотографиями микроорганизмов, сделанными с помощью камеры Nikon Coolpix 950 и специального адаптера MS-Cool adapter. Обратите внимание и на полезные советы по выбору микроскопа и работе с ним.



www.ferringallery.com
Современная керамика и скульптура

Галерея Феррин, основанная в 1979 г., находится в одном из студенческих центров в штате Массачусетс. Она специализируется на керамике и скульптуре. Ходят слухи, что вскоре Феррин переедет в Нью-Йорк. И действительно, здесь есть на что посмотреть. Особенно впечатляет потрясающая коллекция всевозможных керамических чайников.

Сайт месяца »



216.247.9.207/ny-best.htm
Трансплантация мозга

Надо же, каких высот достигла медицина! Стали явью мечты о трансплантации мозга. Всего за 499 тыс. долл. компания Brain Transplantation готова предоставить своим клиентам совершенно новое тело – любого возраста, расы и пола. В данную сумму включены расходы на медицинскую и юридическую подготовку, собственно хирургические процедуры, а также постоперационную реабилитацию.

Национальный видеоархив США в свободном доступе

Анонсированный на CES 2006 и уже начавший активно функционировать новый сервис Google Video в конце февраля порадовал пользователей сообщением о том, что в его распоряжение уже поступила первая сотня образцов старой кинохроники. Google получил эти бесценные сокровища при содействии Национальной администрации архивов и записей США (NARA).

В их числе имеются ролики времен Второй мировой и эпохи выхода человечества в космос. Всего NARA располагает более чем 150 тыс. документальных фильмов, представляющих немалый интерес не только для любителей истории, но и для обычных пользователей.

Вы можете задать вопрос, насколько легальным будет бесплатный просмотр кинодокументов из американского архива. Не беспокойтесь, здесь все в рамках закона, поскольку фильмы из этой серии уже давно поступили в так называемый public domain, т. е. стали общественным достоянием, и никто не будет вправе заявить претензии по поводу нарушения авторских прав.

Новая литературно-сетевая премия

О Букеровской премии по литературе наслышаны многие. А вот лауреаты Блукеровской премии вряд ли известны широкой аудитории. Дело в том, что их пока не существует, поскольку эта награда только-только учреждена.

В ее названии присутствуют части слов blog и book. А присуждаться она будет за лучшую книгу, написанную на основе блога. Так что blook, на наш взгляд, очень удачный неологизм.

Спонсором всего этого мероприятия выступает издательство Lulu (*www.lulu.com*), и поэтому полное название премии звучит как The Lulu Blooker Prize (*www.lulublookerprize.com*).

Награды будут присуждаться в нескольких номинациях: за лучшую художественную, документальную и юмористическую книгу-блог. Общий призовой фонд премии 4 тыс. долл., при этом победитель получит 2 тыс. долл. Список книг, номинированных на Блукеровскую премию, уже объявлен и выложен на официальном сайте. Имена лауреатов станут известны в начале апреля.

Блог



www.wewantyoursoul.com
Новая концепция оздоровления финансового состояния

На рынке финансовых услуг появилась компания, предлагающая интересный способ борьбы с денежными затруднениями. Идея очень проста: «Мы вам – деньги, вы нам – душу». Владельцем компании WWYS® является международный консорциум, в который входят десятки мультинациональных корпораций. В его ведении находится уже 250 миллионов душ. Станьте следующим клиентом!



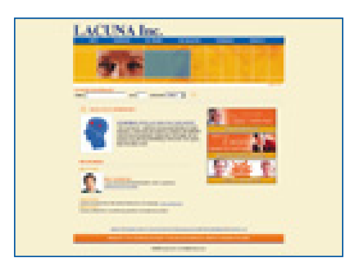
www.freethepixels.org
Свободу пикселам

В современном насквозь оцифрованном мире наблюдается ужасная, нечеловеческая эксплуатация бедняг-пикселов. И никому не приходит в голову поднять знамя протеста против такой вопиющей несправедливости и преступных действий крупных корпораций. Нет, все-таки нашлись смельчаки, которые не только выступили в защиту угнетенных, но и изваяли целый сайт, посвященный своему движению.



www.wymsey.co.uk/wymchron/cooking.htm
Необычный способ варки яиц

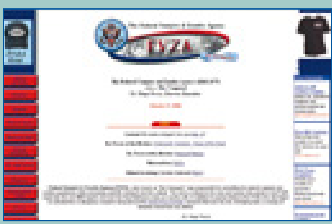
Предупреждаем! Сами мы не пробовали воплотить в жизнь инструкцию по варке яиц с помощью двух мобильных телефонов, так что о результатах подобных экспериментов нам ничего не известно. Кстати, авторам сего уникального способа приготовление одного вареного яйца обошлось всего в три фунта стерлингов (чуть больше 25 гривен). Дешевле грибов.



www.lacunainc.com
Сотрем ненужные воспоминания

В памяти каждого из нас за всю жизнь накапливается масса, скажем так, мусора, который хотелось бы отнести на свалку. Но увы, многие вещи не желают забываться сами собой. Не беда, компания Lacuna позаботится о том, чтобы вычистить их, используя новейшие уникальные методики. Тестовые процедуры бесплатны, их можно пройти на данном сайте совершенно бесплатно.

Сайт месяца »



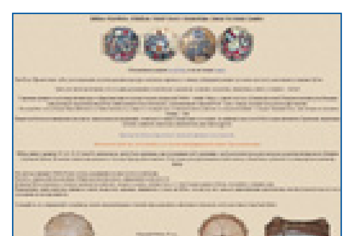
www.fvza.org
Федеральное агентство по вампирам и зомби

Одна из федеральных организаций Соединенных Штатов работает в условиях глубокой секретности. Однако нам удалось обнаружить в Сети ее официальный сайт. Она борется с созданиями, которые гораздо круче, чем все негодяи, проходящие под рубрикой Wanted в ФБР и ЦРУ. Агентство FVZA, также известное как The Vanguard, в ответе за то, чтобы всяческие вампиры и зомби не нарушали покой законопослушных американских граждан.



www.supersizedmeals.com/food
Бутерброды для Гаргантюа

Если бы сегодня был жив знаменитый литературный герой – великан Гаргантюа, кроме всего прочего любивший вкусно поесть, он непременно занес бы данный сайт в свои Web-закладки. У нас нет уверенности в высоком качестве и полезности для здоровья представленных здесь блюд (все-таки большинство из них являются фастфудовскими продуктами), но зато их размеры впечатляют.



www.bubny.ru
Бубен шамана

И каких только хобби не бывает на белом свете. Вот, например, для автора данного сайта бубны – это не только увлечение, но и бизнес, поскольку здесь, как говорится, не отходя от кассы, можно приобрести понравившийся инструмент. В разделе «Музей» представлены бубны индейцев северо-западного побережья Америки, степных культур и эскимосов. Кроме того, здесь вы найдете картинки с разной индейской атрибутикой.



www.photoblogs.ru
Блог о фотоблогах

Мы полагаем, что у многих читателей нашего журнала есть желание завести собственный фотоблог. Изучив содержимое photoblogs.ru, вы познакомитесь с лучшими образцами данного жанра, а также получите ценные советы специалистов, имеющих солидный опыт в этом интересном деле. Кстати, в одном из постингов мы обнаружили ссылку на полезный для фотоблоггеров ресурс – *www.photoblogsmagazine.org*.



www.hayinart.com
Сено в искусстве

Обычное сено. Казалось бы, совершенно обыденная вещь (правда, вызывающая у некоторых романтичные воспоминания о бурной молодости). И тем не менее оно становилось источником вдохновения для многих великих художников. Чтобы удостовериться в том, что мастера изобразительного искусства знали толк в сене, ознакомьтесь с экспозицией, выставленной на данном сайте.



www.virtuar.com
Виртуальные туры по Сан-Франциско

Второе виртуальное путешествие в нашей сегодняшней программе. Авторы этого ресурса сосредоточились на жемчужине восточного побережья Соединенных Штатов – Сан-Франциско. Ни одна из основных достопримечательностей города не обойдена вниманием. Запускайте браузер и вперед к мосту «Золотые ворота» или на остров Алькатрас со знаменитой на весь мир тюрьмой.



www.unnecessarilyredundant.org
Малышка на миллион долларов

История с Web-страничкой на миллион долларов получила неожиданное продолжение. Но у автора новой идеи рекламная площадка несколько иная. В качестве носителя он предлагает кожу своего ребенка, на которую будут наносится татуировки с рекламными блоками заказчиков. Примерный внешний вид «обрекламленного» дитяти представлен на титульной странице сайта.

Britannica.com

Encyclopedia Britannica Online – сетевая версия старейшего справочного издания. Выходит с 1768 г. и считается наиболее полной англоязычной энциклопедией. Кроме печатного и онлайнового есть вариант и на CD-ROM.





1 Широта тематического охвата и количество словарных статей ★★★★☆
Материал, включенный в энциклопедию, структурирован по десяти тематическим разделам. А всего последнее сетевое издание Britannica содержит более 120 тыс. словарных статей.

2 Лингвистическая поддержка ★★☆☆☆
На протяжении более чем двухсотлетней истории основным языком энциклопедии был английский. Та же традиция поддерживается и в интернет-издании.

3 Актуализация ★★★☆☆
Несмотря на то что исправление, уточнение старых материалов и добавление новых производится быстрее, чем в печатной версии, запаздывание все же случается.

4 Удобство пользования и интерфейс ★★★★☆
Навигация по сайту довольно проста. Предусмотрен поиск по ключевым словам. Добраться до искомой информации можно также через алфавитный или тематический указатели.

5 Доступность ★★★☆☆
Доступ к полному тексту и всем дополнительным сервисам имеют лишь те пользователи, которые оплачивают подписку – $11,95 в месяц. «Бесплатникам» показывают только краткое резюме словарной статьи или ее фрагмент.

6 Надежность информации ★★★★★
Britannica всегда считалась одним из самых уважаемых источников справочной информации именно из-за высокой достоверности размещенных в ней сведений. В настоящее время над контентом энциклопедии работают более 4 тыс. признанных специалистов.

7 Дополнительные сервисы ★★★★☆
Зарегистрированным (и оплачивающим услуги) пользователям, кроме полного текста 32-томного издания, доступны специальная студенческая версия энциклопедии, атлас, толковый словарь, тезаурус, тематические статьи из прессы, Web-путеводитель, а также мультимедийные материалы.

Encyclopædia Britannica

Последнее печатное издание Encyclopædia Britannica содержит 65 тыс. словарных статей, размещенных на 31 550 страницах в 32 томах общей стоимостью $1400. Ее версии на CD (более 80 тыс. статей, $30) и DVD (свыше 100 тыс. статей, $50), как видите, существенно дешевле и по многим параметрам удобнее, чем традиционные бумажные. Сетевая Britannica превосходит всех своих родственниц на других носителях по количеству предоставляемой информации (более 120 тыс. статей). При этом для пользователя, желающего получить полный доступ к хранящимся в ней данным, месячная плата за подписку составляет $11,95. Годовой сервис обойдется в $69,95. За последние два года обновлению подверглось 35% контента энциклопедии. Ежегодно издается Book of the Year, отображающая наиболее значимые события, произошедшие в мире. Содержимое этой книги также публикуется на сайте.

Статья о Киеве

Язык – английский

В бесплатной версии доступен лишь небольшой начальный фрагмент текста статьи

Иллюстрации отсутствуют



S. Wikipedia.org

Wikipedia – многоязычная онлайновая бесплатная энциклопедия. Базируется на технологии Wiki. Информационное наполнение осуществляется самими пользователями.

1 **Широта тематического охвата и количество словарных статей** ★★★★★
В настоящее время количество словарных статей в «Википедии» (если учитывать все языковые версии) превысило три миллиона.

2 **Лингвистическая поддержка** ★★★★★
Существует свыше 200 версий энциклопедии на различных языках, из которых более или менее активно работают около ста.

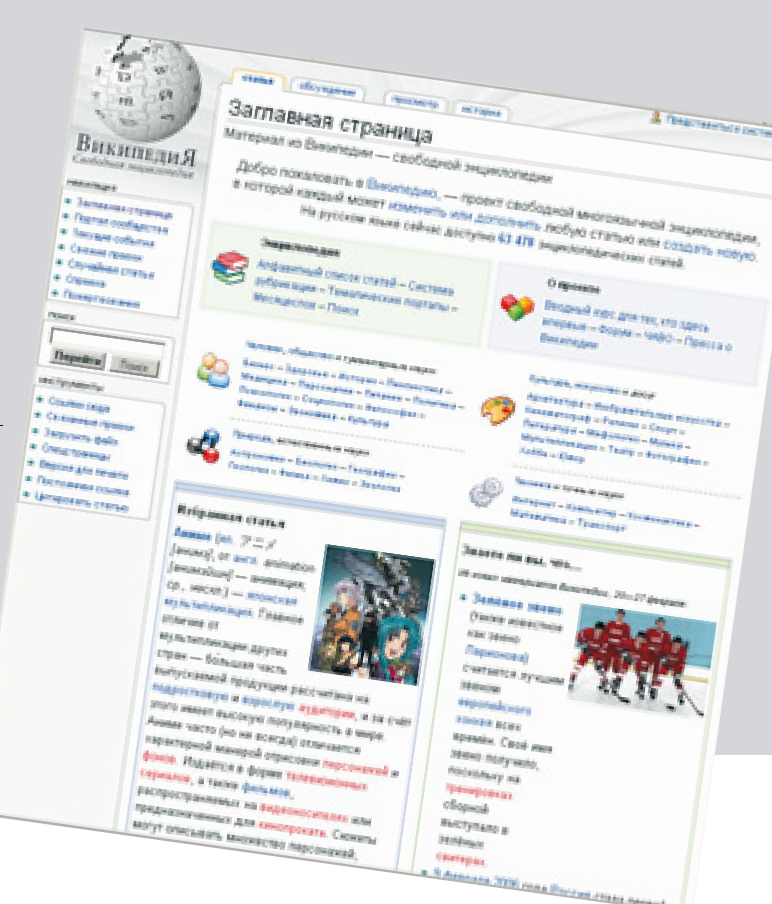
3 **Актуализация** ★★★★★
Поскольку добавление новых статей и редактирование уже имеющихся материалов производится непосредственно через Web-интерфейс, то обновления в «Википедии» появляются практически ежедневно.

4 **Удобство пользования и интерфейс** ★★★★★
Рубрикация намного подробнее, чем в «Британнике». Очень активно используются перекрестные ссылки в статьях, близких по тематике.

5 **Доступность** ★★★★★
На практике реализован основной принцип «Википедии» – «Бесплатная энциклопедия, которую может редактировать каждый».

6 **Надежность информации** ★★★★★
Вышеупомянутый лозунг иногда может сыграть злую шутку. Зарегистрированы случаи внесения в «Википедию» заведомо ложной или непроверенной информации.

7 **Дополнительные сервисы** ★★★★★
Отличный набор бесплатных бонусов в виде словаря и тезауруса, хранилища медиаресурсов, сборника цитат, электронной библиотеки и прочих полезных вещей.



Статья о Киеве

Язык – украинский

Имеются иллюстрации и карты

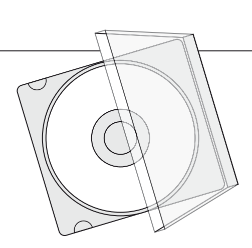
Полный текст статьи занимает несколько экранов

Большое количество ссылок на сопутствующие материалы

Wikipedia

Проект стартовал 15 января 2001 г. Как мы уже отметили, наполнение ресурса производится общими усилиями множества добровольцев. К настоящему моменту энциклопедия содержит более трех с половиной миллионов словарных статей. Крупнейшей из языковых версий является английская. В начале марта количество статей в ней перевалило за миллионную отметку. Восемь локализаций «Википедии» по этому параметру превосходят «Британнику», имея в своем распоряжении свыше 120 тыс. статей. Что касается русского и украинского вариантов, то на момент подготовки данного материала оба входили в категорию «от 10 до 100 тысяч» с результатами 63 363 и 59 175 соответственно.

И хотя Wikipedia частенько подвергается критике за то, что она, дескать, в погоне за популярностью и привлечением как можно большего числа пользователей иногда жертвует надежностью предоставляемой информации, в общем-то, у нее сегодня фактически нет конкурентов в сфере онлайновых справочных изданий.



Офис переехал в Интернет

Олег Данилов

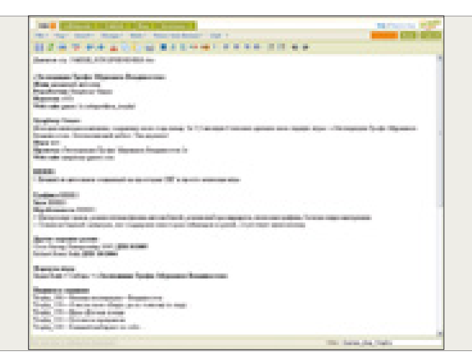
Одна из примет Web 2.0 как платформы – использование «легковесных» программных модулей – утилитарного ПО, построенного на технологии Ajax. В будущем мы, возможно, полностью откажемся от традиционных настольных офисных пакетов и перейдем на Web-сервисы, не уступающие по функциональности своим «тяжеловесным» коллегам. Первые попытки создать типичные офисные приложения в таком стиле перед вами. Следует учесть, что все представленные ниже сервисы пока что имеют статус beta-версий… но это очень качественные и вполне работоспособные «бетки». Добро пожаловать в интернет-офис!

Writely

Freeware beta

Разработчик Google

Web-сайт www.writely.com



Самый, пожалуй, целостный и наиболее функциональный из существующих сейчас офисных интернет-сервисов. Не зря же прямо в момент написания данной статьи он был приобретен компанией Google и, скорей всего, будет интегрирован в полноценный офисный Web-пакет под знакомым многим логотипом. Writely – Web-аналог Microsoft Word. Конечно, по базовой функциональности он несколько уступает текстовому редактору от Microsoft, зато лучше привязан к Интернету.

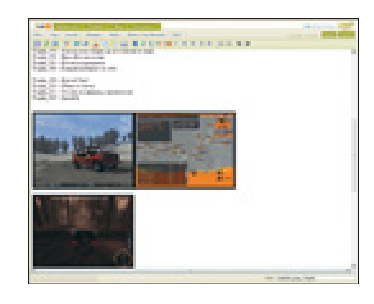
После бесплатной регистрации вы получаете собственное дисковое пространство, в рамках которого можете хранить файлы, обмениваться ими с друзьями и коллегами, совместно редактировать и прочее. Использование именно Web-базируемых документов удобно при удаленной работе с чужого компьютера, из интернет-клуба, из-за рубежа и т. д.

Вы создаете документ прямо в Web или загружаете его с локального ПК. На данный момент поддерживаются форматы html, txt, doc, rtf , odt и sxw (два последних – OpenOffice), а вскоре будут доступны и файлы Word Perfect. Upload изображений осуществляется в стандартах gif, png, jpg и bmp. Кроме того, можно отправить документ в Writely и по электронной почте как в теле самого письма, так и в виде присоединенных файлов.

Редактор обладает лишь базовыми, самыми востребованными функциями текстовых процессоров – вставка диаграмм (импорта из xls нет), картинок, ссылок, спецсимволов. Есть возможность выбора стиля абзаца и списков, работы со шрифтами (включая цвет, подчеркивание, индексы и т. д.), отмены внесенных исправлений, печати с предпросмотром, пакетного копирования, экспорта и архивирования документов. К сожалению, ни проверки русской орфографии, ни поддержки макросов пока нет.

Writely интересен тем, что позволяет совместно работать над текстами. В случае необходимости вы делаете файл общедоступным, позволив редактировать его другим пользователям Writely, либо всем сразу, либо выбранным вами (приглашение отсылается по электронной почте). Есть возможность вставлять комментарии, сравнивать версии, принимать или отклонять исправления и т. д. Среди других полезных особенностей стоит отметить импорт в любой из названных выше форматов, записи в блог, создание RSS-ленты (!) и pdf-файлов.

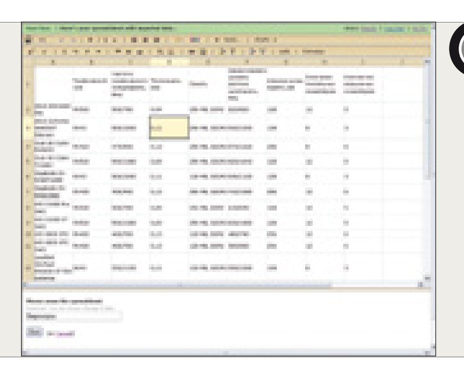
Writely – очень интересный проект, который продолжает активно развиваться. Мы будем и в дальнейшем следить за его судьбой.





ЗА
Интерфейс в стиле Word; поддержка блогов, RSS, фильтры экспорта; возможность совместной работы и сравнения версий

ПРОТИВ
Нет проверки орфографии для русского языка; не поддерживаются макросы



Num Sum

Freeware beta
Разработчик Metaha
Web-сайт www.numsum.com

Web-spreadsheet Num Sum построен практически на тех же принципах, что и Writely, но по функциональности значительно уступает своему настольному конкуренту.

Импорт данных допустим только из формата htm/html (то есть xls-файл необходимо конвертировать), правда, можно вставить таблицу прямым копированием из окна Excel в специальную форму. Из русских кодировок поддерживается только Unicode UDF-8.

Базовая функциональность кажется вполне приемлемой, но, к сожалению, кроме работы по оформлению (шрифты, цвета, выравнивание и т. д.), форматированию и сортировке таблиц, можно лишь вставить картинку, ссылку, простую диаграмму (всего три типа). О проверке орфографии речь вообще не идет, а формулы позволено только экспортировать, но не создавать. Естественно, нет и поддержки макросов. Фильтров экспорта только три (табулированный txt, csv, html), зато возможно создание RSS feed (!).

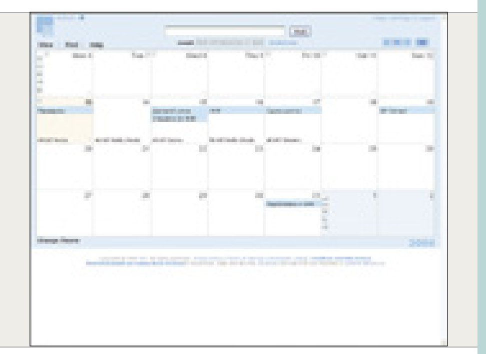
Как и в случае с Writely, большое внимание уделяется публикации таблиц (Num Sum вообще позиционирует себя как sharable social spreadsheets) и совместной работе над ними (приглашение опять-таки по e-mail). Есть возможность оставлять комментарии, но сравнение версий недоступно. На сервере Num Sum в свободном доступе лежат сотни таблиц пользователей, но пока что это, как правило, тестовые файлы. Надеемся, функциональность сервиса будет улучшаться.



★★★★★

ЗА
Совместная работа над документами; экспорт в RSS-ленты; привычный инструментарий

ПРОТИВ
Скромные возможности импорта/экспорта; нельзя редактировать формулы; отсутствие макросов; ограниченная функциональность



30 Boxes

Freeware beta
Разработчик 83°
Web-сайт 30boxes.com

Существует достаточно много online-планировщиков, списков задач и т. д., но сервис 30 Boxes показался нам более интересным. Оформленный в виде традиционного календаря на месяц (к сожалению, представления отдельного дня, недели, квартала и года нет) он позволяет вести учет задач, встреч, расписаний и т. д. Добавление события в календарь реализовано очень просто и элегантно. Можно создавать повторяющиеся задачи, включать напоминание по e-mail (увы, с русским языком здесь есть определенные проблемы), «делиться» заметками с другими пользователями 30 Boxes. Досадно, но импорт календаря, списка дел и базы контактов из Microsoft Outlook не предусмотрен. В адресную книгу в самом 30 Boxes могут быть включены только другие пользователи этого сервиса (опять-таки приглашение отсылается по e-mail). Календарь 30 Boxes поддерживает сменные скины (пока есть только три варианта).

Из дополнительных функций особого внимания заслуживают отображение в календаре заголовков из LiveJournal, RSS-лент (любое количество), сервисов Webshots, Flick, MySpace, upcoming.org и других, в том числе и информации о погоде с сайта Weather.com (только для США). Кроме всего прочего, вы можете подключить календарь, созданный в 30 Boxes, к вашим персональным страницам на My Yahoo! space, Google homepage, Google Reader, Rojo; экспортировать записи в форматы Apple iCal или Microsoft Outlook; добавить представление 30 Boxes в виде java-кода на свой Web-сайт и т. д.

вердикт

★★★★★

ЗА
Мощные средства интеграции с другими Web-сервисами; простой и понятный интерфейс

ПРОТИВ
Нет импорта из Microsoft Outlook; проблемы с русскими шрифтами в напоминаниях

Thumbstacks.com!

Freeware beta
Разработчик Structured Data
Web-сайт www.thumbstacks.com



ЗА
Возможность создания и просмотра презентаций в Web; простой интерфейс

ПРОТИВ
Нет импорта из Microsoft PowerPoint; ограниченная функциональность; проблемы с русскими шрифтами

Создание презентаций, пожалуй, наименее востребованная рядовыми пользователям офисных пакетов функция. Тем не менее существует и такой Web-сервис. Если вы, находясь в командировке, нуждаетесь в инструменте для создания простенькой презентации – поможет Thumbstacks.com!

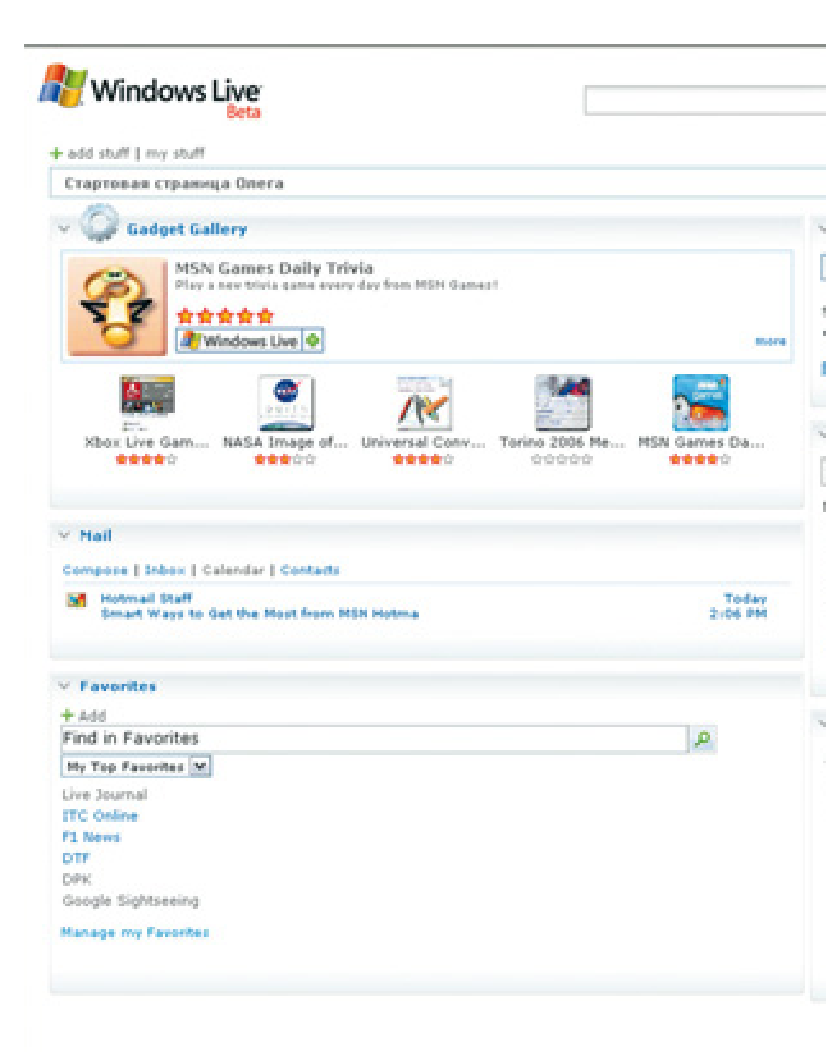
К сожалению, презентации здесь будут включать только текстовые блоки (обычные и списки) и картинки (загружаются с ПК или сервиса Flick). Ни о какой вставке диаграмм, таблиц и формул речь не идет, так что бизнес-функциональность в данном случае минимальна. Зато для проигрывания презентации достаточно экспортировать ее в HTML-формат и отправить ссылку вашему респонденту (внимание, могут быть проблемы с русскими шрифтами).

Thumbstacks.com!, в отличие от других рассмотренных сервисов, еще не готов для коммерческого использования. Будем надеяться, что его функциональность в скором времени увеличится.

Live.com

Олег Данилов, Максим Капинус

Глобализация в Интернете продолжается – началось бета-тестирование сервиса Microsoft под громким названием Live.com, объединяющего в один портал множество служб, без которых уже невозможно представить себе жизнь современного человека. Максимальная интеграция домашнего или офисного ПК со Всемирной Сетью – вот основная идея Live.com. Находясь на рабочем месте или в интернет-клубе далеко от дома, мы получаем доступ к своей почте и новостным лентам, а поиск нужной информации занимает считаные секунды.



Fun

Директория Fun состоит из нескольких развлекательных блоков, среди которых новостные ленты от MSNBC и гороскопы Astrocenter Horoscopes. Также здесь можно получить доступ к популярному хранилищу изображений Flickr и видеоархиву от Microsoft – MSN Video. Добавим, что последний является конкурентом аналогичному сервису от Google (Google Video). Желаемую категорию роликов можно выбрать прямо из содержимого блока (news, sports, entertainment, movies, music). К сожалению, проигрывать видеофайлы MSN Video соглашается только через браузер Internet Explorer.

News & Info

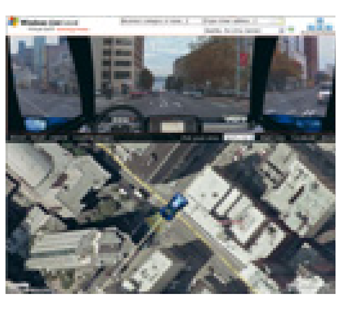
Из названия понятно, что в данную категорию блоков включено множество новостных лент различных информационных агентств. Внутри News & Info можно обнаружить разделы, посвященные бизнесу, спортивным событиям, содержащие сведения из области науки, а также свежие слухи из мира шоу-бизнеса. Суммарное количество новостей просто огромно, достаточно упомянуть лишь такие источники, как BBC, NY Times, USA Today, Reuters. В качестве дополнительного бонуса предлагается блок Weather Forecasts, который после несложной настройки будет всегда радовать прогнозом погоды для любого города планеты.

People & Sharing

В данной категории находится пока лишь один пункт Mail. Он позволяет пользователям почтовых сервисов Hotmail и Windows Live Mail просматривать свой ящик прямо на главной странице Live.com. Достаточно пройти регистрацию и стать владельцем учетной записи Hotmail, чтобы потом легко отслеживать поступление новых писем.

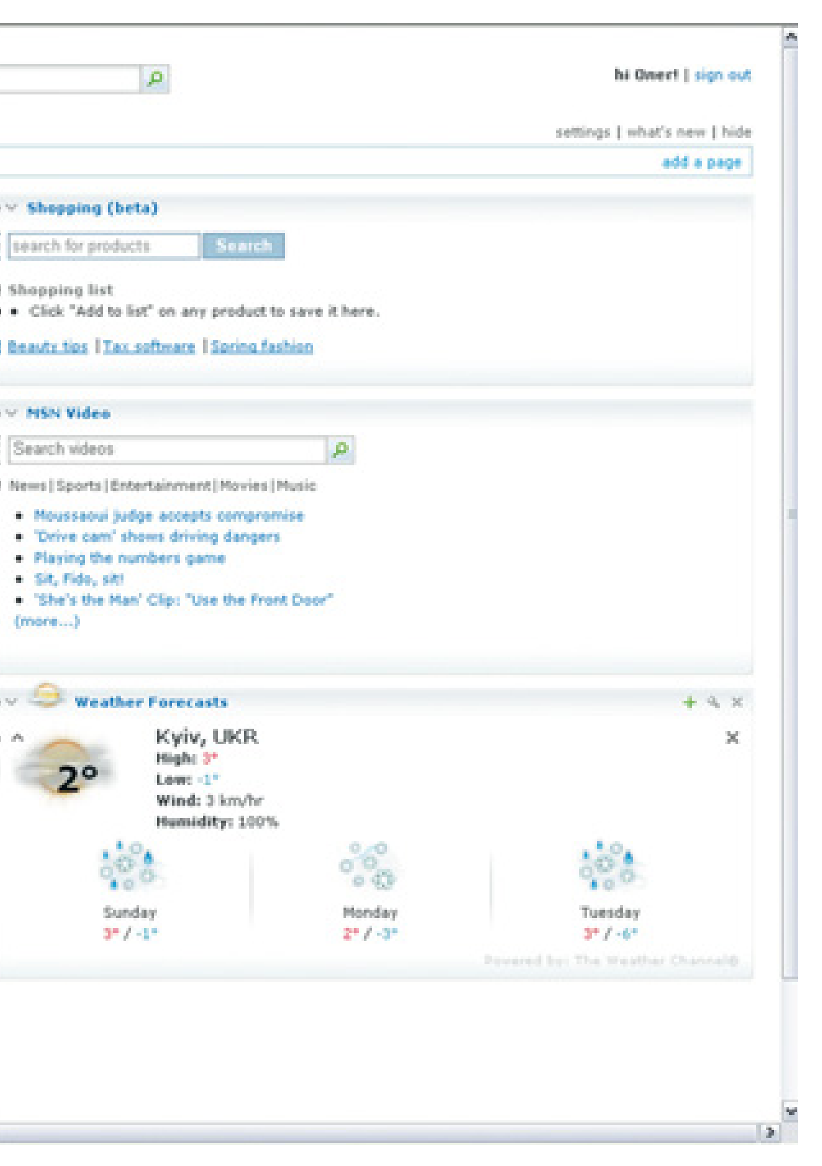
Windows Live Mail представляет собой очередной Web-сервис, построенный по аналогии с программным почтовым клиентом. После загрузки страницы пользователь получает в свое распоряжение весь спектр функций для работы с e-mail. Пока что Live Mail недоступен, но в скором времени начнется бета-тестирование.

Windows Live Local Beta

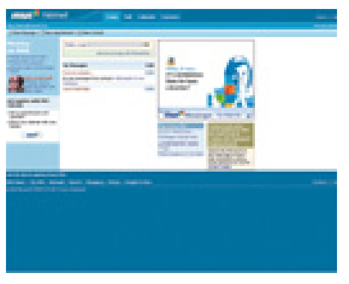


local.live.com

Еще один сервис, «живущий» под крышей Live.com, но пока не подключаемый в виде плагина на стартовую страницу, – Live Local. Не так давно мы уже писали об этом картографическом сайте («ДПК», № 2, 2006), созданном на основе Microsoft Virtual Earth и конкурирующим с Google Map. За два месяца, прошедших с тех пор, Live Local обзавелся новой уникальной функцией, существующей сейчас только в виде Technology Preview. Вдобавок к удовольствию рассматривать города с высоты птичьего полета теперь можно совершать и виртуальные прогулки по улицам некоторых американских мегаполисов. Выбрав средство передвижения и точку обзора, вы будете перемещаться по улицам, как в трехмерной игре. Городской пейзаж отображается в виде круговых панорам, разбитых на секторы в верхней части экрана, а сама карта (топографическая, фото или гибридная) – в нижней. К сожалению, эта функция работает пока только для центральных частей Сиэтла и Сан-Франциско, но Microsoft обещает в скором времени увеличить «покрытие». Естественно, подобные панорамы генерируют весьма серьезный трафик, так что обзаведитесь широкополосным доступом в Интернет.



MSN Hotmail



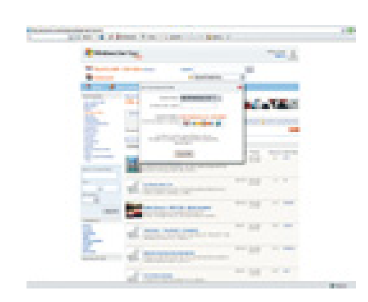
hotmail.com

Почтовый сервис MSN Hotmail интегрируется практически со всеми Web-ресурсами Microsoft, в том числе и с Live.com. Стандартный объем ящика, получаемого при регистрации, – 2 GB, что меньше, чем выдается на Gmail от Google (на момент написания статьи – 2,7 GB, и эта цифра растет каждую секунду). По сути MSN Hotmail – это почти полный аналог Microsoft Outlook, только с Web-базированием. В почтовом клиенте имеется встроенный spam-фильтр, групповые рассылки, поздравительные открытки, интеграция с календарем (приглашение, назначение встреч и т. д.), проверка орфографии, словарь и тезаурус на основе Microsoft Encarta (увы, все языковые функции ориентированы только на английский), редактор сообщений, близкий к Microsoft Word. Ежедневник опять-таки аналогичен Microsoft Outlook – все типы представления (от дня до года), заметки, задачи, напоминания, встречи и т. д. К сожалению, загрузить уже имеющийся у вас календарь из Outlook нельзя. Зато адресная книга контактов поддерживает импорт из формата CSV (Outlook 2000/XP/2003 или Outlook Express 6), имеет увеличенное число полей и очень удобна в использовании. Эстетично и визуальное оформление сервиса, вот только трафик...

Productivity

На сегодняшний день здесь содержатся пока только два пункта: Safety Center и Shopping. Первый из указанных сервисов проводит проверку любого компьютера на наличие вирусов и вредоносного ПО. Для этого на ПК устанавливается небольшой freeware-сканер. Сама процедура также полностью бесплатна и не имеет ограничений по времени использования. Shopping является каталогом самых разнообразных товаров, содержащим всю необходимую информацию о продавцах и ценах. Найти необходимый продукт довольно просто, а дальше посетителя перенаправят прямо на сайт выбранного онлайн-магазина.

Windows Live Expo Beta



expo.live.com

Бета-версия Live Expo появилась в Сети буквально несколько недель назад. По сути это общеамериканская бесплатная доска объявлений. Здесь можно отыскать предложения о продаже/покупке всего чего угодно – от автомобилей до коллекционных книг и домашних животных, просмотреть вакансии или выложить собственное резюме, обнаружить партнеров для занятий спортом, людей со сходными хобби, узнать о намечающихся мероприятиях, премьерах и т. д. Поместить свое объявление в Live Expo очень просто, тем не менее количество настроек и функций сервиса просто поражает. Основная фишка Live Expo – мощные средства, позволяющие не только находить нужную информацию по сложным текстовым запросам и критериям отбора, но еще и ограничивать зону поиска географически, что на самом деле очень логично – не будете же вы приобретать какой-нибудь, скажем, спортивный тренажер на другом конце страны. Для точного определения «места продажи» служат картографические сервисы Windows Live Local, для общения между продавцами и покупателями есть почтовые рассылки с использованием Hotmail или интернет-пейджинг с помощью MSN Messenger.

Осталось надеяться, что Expo Live охватит в будущем и другие страны мира.

The Pulse

Помимо уже упомянутого MSN Video, в состав The Pulse входят еще два интересных сервиса. Gadget Gallery содержит пользовательские дополнения для Live.com, значительно расширяющие его функциональность. Зачастую они носят лишь развлекательный характер, но встречаются и достаточно полезные гэджеты, среди которых проигрыватели, часы, календари, словари. Имея навыки Web-программирования, зарегистрированный пользователь может самостоятельно создать гэджет и добавить его на сервер. С появлением новой операционной системы Windows Vista дополнения начнут разрабатываться и для нее (подобная тактика уже применяется в Mac OS X).

Windows Live

Safety Center и Mail, входящие в Windows Live, уже знакомы нам по другим директориям, поэтому подробно останавливаться на них не станем. Интерес представляют иные составляющие: Windows Live Gallery, Image Search и Favorites. Live Gallery является сборником всех элементов Live (Search, Toolbar, Mail, Messenger, Safety Center, Local, Favorites). Image Search помогает искать изображения в Интернете, а Favorites – просто аналог закладок в Web-браузере. Поначалу может показаться, что хранение Favorites в таком виде не совсем удобно, однако в поездках это позволит получить быстрый доступ к ссылкам на часто посещаемые ресурсы.

LiveJournal.com: все течет, все меняется

Максим Капинус

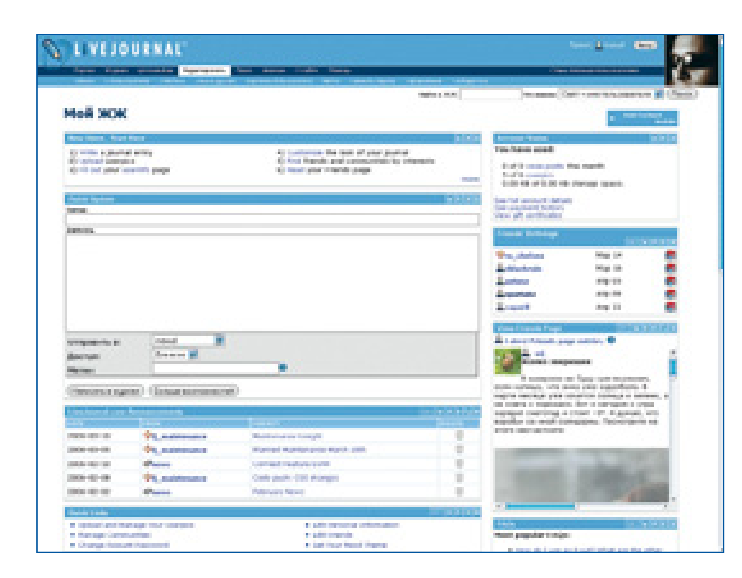
О ЖЖ-дневниках знает большинство пользователей популярных сервисов Интернета. Однако любой сайт или портал должен развиваться, чтобы поддерживать к себе интерес. С тех пор, как мы в последний раз писали о новинках LiveJournal.com, произошли довольно серьезные изменения, о которых вам сейчас и расскажем.

Разница между платными и бесплатными аккаунтами в ЖЖ всегда была существенной. Распрощавшись с $20, можно получить полный спектр услуг: неограниченное количество аватар, использование мобильного телефона для добавления записей, полнофункциональный редактор стилей для оформления своего журнала и др.

Портал

Одно из важнейших нововведений появилось совсем недавно, когда все пользователи ЖЖ получили в свое распоряжение видоизмененные адреса собственных журналов. Отныне зайти в дневник позволяется по короткой ссылке типа *vasya.livejournal.com*. Старый вариант *(livejournal.com/users/vasya)* также работает, но он просто автоматически перенаправляет по новому адресу. Не стоит думать, что подобный шаг администрации – попытка уравнять возможности оплачиваемых и бесплатных учетных записей. Замена системы адресов стала одной из дополнительных мер по обеспечению безопасности пользователей.

Модная нынче система с расположением всех необходимых инструментов на единственной странице нашла свое применение и в ЖЖ. Если зайти на главную страницу *www.livejournal.com* под своей учетной записью, то легко заметить, что в основном меню сайта появился новый пункт с интригующим названием *Портал*. Тут можно ознакомиться с последними комментариями в собственном журнале, почитать ЖЖ друзей, сделать очередную запись в дневнике, получить быстрый доступ к личным данным или настройкам friend-ленты. Работает блок справочной информации о статусе учетной записи, где отображается количество пространства на сервере, использованного для загрузки изображений, список аватар и др. Страничка оформлена в виде перемещаемых блоков, каждый из которых имеет собственные настройки. Пока что выбор невелик, но в будущем, возможно, число их увеличится.



Разбуди товарища

Представим себе ситуацию, когда один из ваших друзей перестал добавлять записи в свой дневник. А вам было так интересно читать его бредни, что просто невозможно смириться с потерей столь ценной ежедневно пополняемой информации. Теперь в ЖЖ существует специальный метод «пинания» товарищей, для чего достаточно зайти к ним в журнал и нажать кнопку *Nudge a Friend!* На почтовый адрес жертвы придет письмо, где ей расскажут в вежливой форме, что неплохо было бы и посвятить минутку-другую общению. Понятное дело, проводить подобную процедуру можно лишь со своими друзьями и только в том случае, если они действительно давно не обновляли собственный дневник – это проверяет скрипт LiveJournal.

Платить или не платить?

В последнее время грань между разными системами учетных записей постепенно стирается. Те дополнительные функции, которыми могли похвалиться платные пользователи ЖЖ, постепенно становятся доступны и простым смертным. Конечно, объем их скромнее, но тенденция заставляет задуматься – а стоит ли приобретать аккаунт в ЖЖ?

С недавних пор увеличилось максимально возможное количество аватар для ЖЖ-иста, не желающего тратится на услуги сервера. Теперь их стало шесть, а не три.

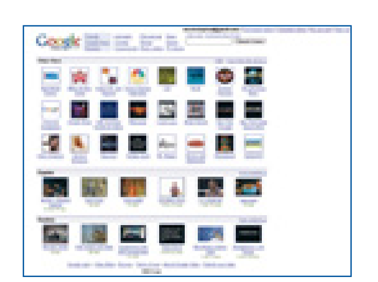
Распространились слухи и о создании дополнительной, промежуточной схемы пользования ЖЖ – рекламного аккаунта. Хозяин такой учетной записи получает в урезанном виде все возможности, доступные для «платников», за счет показа рекламных баннеров в собственном журнале. Подобная практика не станет обязательной – владелец дневника сам волен выбирать, стоит ли ему переходить на подобную систему. Коммерческие клиенты, в свою очередь, будут освобождены от какой-либо рекламной информации при просмотре любых страниц LiveJournal.com.

Онлайн-видеотека: Google Video

Максим Капинус

Портал Google обрастает все большим количеством разнообразных услуг, стремясь охватить все области применения Интернета. Недавно был запущен сервис Google Video, представляющий собой хранилище видеофайлов. Помня о том, какой интерес вызвали предыдущие нововведения наподобие Google Earth и Gmail, мы просто не могли не рассказать читателям о еще одной возможности появившейся у пользователей популярного поискового сервера.

Покупка и загрузка медиаконтента из Интернета становятся вполне обыденным делом. Растет количество соответствующих сервисов (наиболее известный пример – Apple Music Store). Пользователям солидных каналов связи не приходится даже выходить из дома для приобретения свежего диска любимого исполнителя, если у них есть кредитная карта и ПО iTunes. Подобную систему попытался внедрить и Google, начав распространение видеофайлов. Google Video является крупнейшим архивом музыкальных клипов, фильмов, любительских роликов разной тематики.



Что собой представляет

Любой посетитель Google Video имеет доступ ко всей библиотеке файлов, хранящихся на сервере. Они структурированы по жанровой принадлежности, и вверху главной страницы сервиса имеется список возможных вариантов (musical video, movies, animation, sports, educational, TV shows, comedy, commercials). Для более точного поиска предусмотрена простая форма.

Чтобы приобрести качественный экземпляр одного из роликов, нужно стать зарегистрированным



пользователем Google, т. е. обзавестись аккаунтом на Gmail.

Как работает

Специально для своего нового сервиса Google разработал программу Google Video Player. Предпросмотр видео происходит или прямо через Web-браузер, или с помощью проигрывателя. Для этого нужно предварительно сохранить файл формата GVP. Он невелик по размеру, поскольку содержит лишь информацию о настоящем ролике и его расположении на сервере. При открытии данного документа Google Video Player автоматически начнет загрузку видео и сохранит его на жестком диске в виде файла с расширением *.gvi.

Список всех приобретенных фильмов хранится в свойствах учетной записи пользователя, поэтому потерять или случайно стереть любимый ролик не так страшно – его придется всего лишь заново скачать с Google Video.

Поучаствуем?

Любой зарегистрированный гость может разместить в библиотеке собственные творения. Понятно, что для этого нужно быть автором ролика или обладать правами на его распространение. Размеры и объемы не ограничены, а для облегчения процедуры существует дополнительная программа Google Video Uploader, которая загружается с сайта бесплатно.

Блог

Наиболее интересное видео попадает в регулярно обновляемый Official Google Video Blog (*googlevideo.blogspot.com*). Читать его особенно удобно из-за того, что все представленные фильмы можно просмотреть прямо со странички блога. В основном здесь выложены различные рекламные ролики, новостные репортажи и просто забавные фрагменты. Тут же расположены ссылки на другие блоги и сайты, посвященные Google Video.



Маленькие хитрости

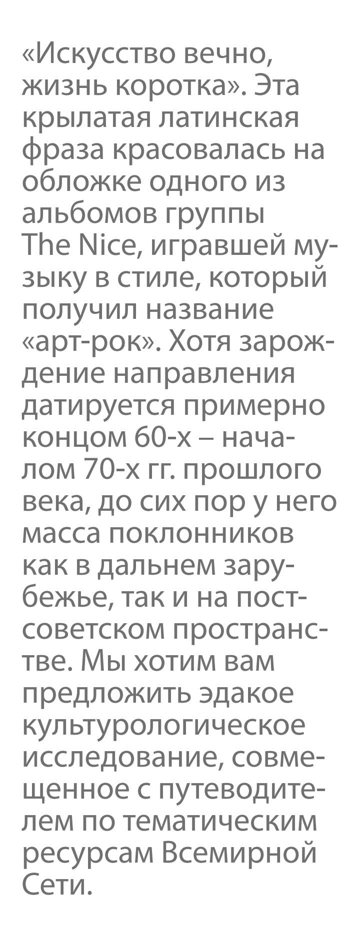
Формат, в котором Google предлагает сохранять свои видеофайлы, пока не является общепринятым, поэтому у пользователей часто возникает вопрос, можно ли получить ролик с Google Video в обычном виде с расширением *.avi?

Оказалось, существует сайт (*www.querocarromogi.com/videogoogle*), позволяющий без проблем проводить подобные «махинации». Достаточно вставить в соответствующее поле ссылку – и через некоторое время начнется загрузка преобразованного файла.

Ars Longa, Vita Brevis

Арт-рок и Всемирная Сеть

Ольга Музыченко



«Искусство вечно, жизнь коротка». Эта крылатая латинская фраза красовалась на обложке одного из альбомов группы The Nice, игравшей музыку в стиле, который получил название «арт-рок». Хотя зарождение направления датируется примерно концом 60-х – началом 70-х гг. прошлого века, до сих пор у него масса поклонников как в дальнем зарубежье, так и на постсоветском пространстве. Мы хотим вам предложить эдакое культурологическое исследование, совмещенное с путеводителем по тематическим ресурсам Всемирной Сети.

Если бы арт-рок существовал в виде изысканного блюда, то рецепт его приготовления мог выглядеть так: берем рок, отделяем от него песенную форму, добавляем по вкусу джазовую импровизационность, классическую полифонию, фолк, немного психоделики плюс щепотку философии – и получаем арт-рок. Конечно, не обязательно все эти ингредиенты смешивать воедино, но каждый из них вносит свою лепту в формирование стиля. Мелодия значительно усложняется, уходит на второй план и передает пальму первенства исследованию гармонии и звука.

Мнения по поводу того, кто же все-таки стал пионером арт-рока, расходятся. Некоторые считают, что первые эксперименты с изменяющейся темой начал еще Фрэнк Заппа (Frank Zappa) (*www.zappa.com*) со своей группой Mothers Of Inventions в альбоме Absolutely Free (1967), хотя в списках арт-рокеров он не значится.

Pink Floyd

www.Pink-Floyd.ru
www.pinkfloyd.com

Альбом Piper At The Gates Of Dawn (1967) группы Pink Floyd стал предметом подражания для многих рок-интеллектуалов, а у вышедшего вслед A Saucerfull Of Secrets (1968) уже проявились элементы арт-рока. Можно сказать, что «флойды» достигли огромных успехов в деле популяризации музыки, которую раньше считали некоммерческой.

Шедевр альбомного мышления The Dark Side Of The Moon – это яркий пример психоделического арт-рока. Здесь мы сталкиваемся с экспериментами со звуком, размером и другими интересными приемами (Money, On The Run).

Следующая работа – Wish You Were Here – воспринимается как антипод предыдущей. Композициям из этого альбома присуща некая космическая аура: обилие электронных звуков (Shine On You Crazy Diamond), контрастирующих с акустическими (Wish You Were Here).

The Wall (1979) поразил всех новизной идей, и Алан Паркер снял фильм по мотивам альбома. Основная тема, периодически возникающая между песнями, – стена непонимания между людьми, которую надо разрушить. The Wall традиционно считается вершиной творчества Pink Floyd.

King Crimson

valseven.tripod.com/KCBio.html
www.elephant-talk.com

Еще одна команда, о которой нельзя не упомянуть. King Crimson – группа, которая образовалась в 1969 г. В ее музыке сочетаются многие стили: джаз, авангард, классика и электроника. Известно, что Robert Fripp, гениальный гитарист King Crimson, особенно интересовался творчеством Клода Дебюсси, Мориса Равеля и Белы Бартока. Michael Giles (ударные) с 1954 г. играл с джазовыми и скиффл-группами. Ian McDonald, композитор, присоединившийся к группе позже, владел многими инструментами: духовыми, вибрафоном, гитарой, фортепиано, что, конечно, не могло не повлиять на музыку «кримсонов». Кстати, с творчеством Роберта Фриппа вскоре познакомятся даже те пользователи ПК, которые и слыхом не слыхивали о King Crimson. Именно его Microsoft пригласила в качестве автора музыкального оформления для грядущей Windows Vista (*channel9.msdn.com/Showpost.aspx?postid=151853*).

Первый «выход в свет» King Crimson датируется 1969 г., а местом живого дебюта стал все тот же Гайд-парк, где год назад состоялись Jethro Tull. «Кримсоны» выступали на разогреве у Rolling Stones по приглашению самих «роллингов».

В 1970 г. Грэг Лейк (бас-гитара, вокал) уходит из группы и становится одним из основателей новой рок-бэнд – Emerson, Lake & Palmer. К концу 1972 г. из первоначального состава оказывается только Роберт Фрипп. В 1973 г. King Crimson выглядел примерно так: Дэвид Кросс (скрипка, флейта, mellotron), Джон Веттон (бас-гитара, альт, вокал) и Билл Бруфорд (ударные). С обновлением появляются иные возможности и добавляется разнообразие тембров.

Музыка King Crimson настолько гениальна, что она может как нравиться до умопомрачения, так и напрочь отвергаться. Но забыть ее очень трудно, да к тому же она наполнена сильнейшей энергетикой. И это неудивительно, ведь каждый из членов группы был самодостаточен. Впоследствии все они достигли звездных вершин в составе таких команд, как YES, Genesis, ELP+.

Творчество этой группы – некий сплав, с-миру-по-нитке, глубокие философские мысли, обилие музыкальных форм и букет душевных состояний.

The Nice/ Emerson, Lake & Palmer

ww.agharta.net/Encyclopedy/elp.html.
www.emersonlakepalmer.com

Сначала Кит Эмерсон пригласил Дэйва О'Листа (гитариста недавно развалившейся из-за дрязг и разногласий Attack) в группу для музыкального сопровождения соул-певицы Пэт Арнолд. Но число поклонников The Nice (так назывался этот бэнд) стало увеличиваться, и они отделились в самостоятельную группу. В их композициях чувствуется влияние разнообразной музыки – от Баха до уже упоминавшихся Mothers Of Inventions. Исполнение классических произведений в рок-версиях Эмерсона имело оглушительный успех: Allegro из 3-го Брандербургского концерта Баха (Ars Longa Vita Brevis), интермеццо из «Карельской сюиты» Яна Сибелиуса, а также третья часть Шестой симфонии Чайковского.

По виртуозности Кита Эмерсона (как и Яна Андерсона из Jethro Tull) стали сравнивать с Джими Хендриксом: «Хендрикс на органе» – так его называли. Кит был неформальным лидером. Других участников не устраивали второстепенные роли. Поэтому между музыкантами The Nice конфликты разгорались все чаще. Вероятно, по этой же причине на пике своей популярности команда распалась. А Эмерсон собрал под своими знаменами других, уже прошедших солидные музыкальные университеты, исполнителей.

Грэг Лэйк был одним из основателей первого состава King Crimson, но по причине постоянных конфликтов и недооценки коллегами его заслуг в создании альбома In The Court Of The Crimson King он покинул группу. Карл Палмер прежде играл в Thunderbirds, затем в Atomic Rooster.

В таком составе ELP соединила разные стили, электрическое и акустическое звучание, классический материал, диссонансные аккорды и блюзовые «грязные тона». Используя возможности синтезаторов, Эмерсон умел создавать иллюзию звучания большого симфонического оркестра.

Сногсшибательная техника Эмерсона, философская лирика Лэйка, потрясающий напор Палмера – все это ELP.

Что же такое арт-рок? В самом названии мы можем найти ответ. Арт – искусство, без различий и ограничений, вне национальных и социальных условностей вроде «музыка черных» или «музыка белых». Это состояние души, которое мы выбираем, и постоянный поиск. Арт-рок не отдельно взятые аккорд или гармония, не сухие эксперименты и не расчет («тут неплохо бы вот этот аккордик пристроить»). Арт-рок – музыкальное, эмоциональное и интеллектуальное единство.

Jethro Tull

www.peoples.ru/art/music/rock/tull
www.j-tull.com
ru.wikipedia.org/wiki/Jethro_Tull

В июне 1968 года, на первом бесплатном рок-фестивале в Гайд-парке успешно выступила группа Jethro Tull. В августе того же года они стали звездами блюзового фестиваля в Санбери (Sunbery Jazz & Blues Festival), где критики сразу окрестили ансамбль восходящей звездой арт-рока. Ян Андерсон (Ian Anderson) – лидер группы, разносторонне развитый человек, занимался образованием самостоятельно, изучил китайскую философию и дзен-буддизм (интервью с Андерсоном читайте в журнале What Hi-Fi, № 5, 2005).

Дебютная пластинка (This Was) хотя и не является в полной мере примером арт-рока, но в нем уже просматриваются характерные черты стиля. Особое внимание привлекает флейта, на которой играет Андерсон. Jethro Tull отличает менестрельская манера исполнения, а в самой музыке явственно ощущается кельтский дух. Несколько лет спустя за экспрессивность звучания и виртуозность Ян Андерсон был удостоен сравнения с гитарным гением Джимми Хендриксом.

Jethro Tull, так же как и Pink Floyd, много экспериментируют. Следующий альбом – Stand Up (1969) – поднимается на первую ступень хит-парада, он гораздо сложнее и интереснее, чем первый. Элементы восточной музыки (Fat Man), обработка сюиты e-moll И.С.Баха (инструментальная композиция Bouree), а также утяжеленная A New Day Yesterday.

Начиная с Benefit группа меняет подход к написанию песен, уделяя бóльшее внимание мелодике и стихам.

Ян получил всемирную известность не только как великолепный музыкант, но и как потрясающий шоумен. Киевляне (в их числе и я) в прошлом году стали свидетелями того, как он развлекал публику многочисленными шутками, а его поза аиста во время игры на флейте стала одним из своеобразных логотипов группы.



Обратите внимание

Allman Brothers Band
www.allmanbrothersband.com

Alan Parsons Project
www.alanparsons.com

Genesis
www.genesis-music.com

Yes
www.yesworld.com

Gentle Giant
www.blazemonger.com/GG

Procol Harum
www.procolharum.com

Soft Machine
www.strongcomet.com/wyatt/softs

Jethro Tull



«путеводитель покупателя» — теперь свыше 300 устройств
MOBILITY
МОБИЛЬНЫЕ ТЕЛЕФОНЫ · PDA · НОУТ
ФОНЫ
№ 4 апрель 2006
ДОБНЫЙ,
АК ТЕЛЕФОН
ung SGH-i750 — эргономичный
-коммуникатор в слайдерном корпусе
В ПУТЬ-ДОРОГУ
сит техника,
оит взять с собой?
БЕСПРОВОДНЫЙ
КОМФОРТ
йства приносят пользу в быту
ОЯЧИХ НОВИНОК
SAMSUNG
NOKIA E70
бизнес-коммуникатор на платформе Series 60
форматный
ке IBM ThinkPad
будь мобільним
НА ВСІ
100%
щомісяця новий журнал Mobility

Игротека

Наша команда



ЯНОШ ГРИЩЕНКО

Приоритетные жанры – тактические action, автосимуляторы

В связи с началом учебы, бакалаврской работой и вызванным этим персональным концом света Яношу было не до игр. Тем более что проектов о Второй мировой и Вьетнамской войнах в марте не наблюдалось. Все же Спарт посвятил несколько вечеров весьма неплохой Crashday.

ОЛЕГ ДАНИЛОВ

Приоритетные жанры – RPG, MMOG, микс

Пока остальные развлекались, главред напряженно работал во вселенных Star Wars, The Lord of the Rings, Silkroad Online, Google Earth Wars и др. Проходил сложные трассы в «Экспедиции-Трофи» и Auto Assault. Ну а отдыхал Олег на полях для гольфа в Albatross 18: Realms of Pangya.

МАКСИМ КАПИНУС

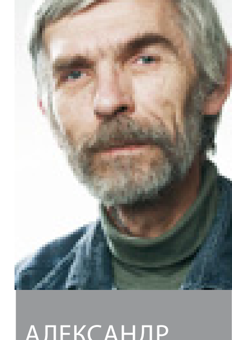
Приоритетные жанры – симуляторы, стратегии, Counter-Strike: Source

Немного погоняв звездолеты в Star Wars: Empire at War, поразбивав автомобили в Crashday и настреляв сотни террористов в The Regiment, Максим полностью погрузился в сложные отношения кланов в «Механоидах 2». Даже для любимой Counter-Strike: Source сил у Максуда не осталось.

РОМАН ОБЕРЕМКО

Приоритетные жанры – ролевые игры, стратегии

Месяц, по мнению Романа, обещал быть захватывающим, но Tycoon City: New York оказалась просто неинтересной, а TOCA Race Driver 3 – неиграбельной. Зато Galactic Civilization 2 заставила Дона забыть об этих разочарованиях и вспомнить времена, когда спать приходилось ложиться в четыре-пять утра.



АЛЕКСАНДР ПТИЦА

Приоритетные жанры – адвентюры, микс, MMOG, портативные консоли

В этом месяце Алекс пополнил свою библиотеку игр для портативных консолей Nintendo. Наконец-то он познакомился с финальной версией Nintendogs (DS), вспомнил молодость в Mortal Kombat Tournament (GBA), но большую часть марта провел, следя за развитием сюжета Final Fantasy IV (GBA).



СЕРГЕЙ СВЕТЛИЧНЫЙ

Приоритетные жанры – action, консольные игры

Чуть ли не единственной игрой, увлекшей Сергея в этом месяце, стала Grandia III. А еще Серж безмерно утомил всю редакцию рассказами о том, какой крутой и красивой будет грядущая The Elder Scrolls IV: Oblivion. Хуже Саши Птицы с его ежедневными историями из жизни City of Heroes. Честное слово.

Игрок	Игра месяца
Янош Грищенко	Crashday
Олег Данилов	Albatross 18: Realms of Pangya
Максим Капинус	«Механоиды 2: Война кланов»
Роман Оберемко	Galactic Civilization 2: The Dread Lords
Александр Птица	Final Fantasy IV (GBA)
Сергей Светличный	Grandia III (PlayStation 2)

Наши правила

1. **Мы оцениваем только законченные игры**
   Мы никогда не пишем обзоры на основании альфа- и бета-версий игры – рассматриваются только законченные проекты.
2. **Мы всегда говорим то, что думаем**
   Никто из разработчиков и издателей игр не может повлиять на наше мнение о продукте. Мы не поддаемся ни уговорам, ни давлению и всегда пишем только то, что думаем.
3. **Мы подбираем игры по жанрам для обозревателей**
   Все редакторы и авторы «ДПК» отлично разбираются в компьютерных играх различных жанров. Тем не менее мы выбираем авторов обзоров исходя из их предпочтений и опыта именно в данном жанре.
4. **Мы оцениваем только интересные игры**
   Если игровой продукт не попал на страницы «ДПК», значит, он вообще не заслуживает внимания.
5. **Мы слушаем вас**
   Мы всегда правы, но в некоторых случаях мы правы меньше, чем другие. Если вы не согласны с нашими оценками и мнениями, добро пожаловать на форум *www.itc.ua/forum*. Поспорим, пообщаемся.

Тестовые компьютеры

Мы не даем сведений о минимальной и оптимальной конфигурации, необходимой для нормальной работы игры. Тем не менее, когда речь идет о слишком завышенных системных требованиях к продукту, мы отмечаем данный факт.
Наши стандартные тестовые системы оборудованы процессором Athlon 3200+ или сходным с ним по производительности Intel Pentium 4, 1024 MB RAM, видеокартами классов от GeForce 6600 GT до Radeon X800 XT со 128 MB памяти. Остальные параметры не критичны для быстродействия.
Когда речь идет о компьютерах среднего уровня, имеются в виду именно наши тестовые системы.

Наши оценки

★☆☆☆☆ Отвратительная игра. Не покупайте ни под каким видом.

★★☆☆☆ Неинтересная игра с массой ошибок и недоработок. Воздержитесь от покупки.

★★★☆☆ Крепкий середнячок. Звезд с неба не хватает, но поклонники жанра могут найти в ней некоторые любопытные моменты. Играть можно, если нет более интересных продуктов.

★★★★☆ Хорошая игра, удовлетворяющая всем канонам жанра, с интересным геймплеем. По возможности ознакомьтесь с этим продуктом.

★★★★★ Великолепная игра, все элементы которой сделаны отлично. Ни в коем случае не пропустите этот проект.



Игровой шедевр. Лучший в своем жанре проект за последнее время. Претендент на «Игровой Оскар» по итогам года.

Лучшие игры всех времен и народов:

голосуют читатели Famitsu

В начале марта японский еженедельник Famitsu опубликовал результаты опроса читателей по поводу любимых игр всех времен и народов, на основании которого был составлен Top 100. Ознакомьтесь, пожалуйста, с первой двадцаткой:

1. Final Fantasy X (2001)
2. Final Fantasy VII (1997)
3. Dragon Quest III (1988)
4. Dragon Quest VIII (2004)
5. Machi (1998)
6. Final Fantasy IV (1991)
7. Tactics Ogre (1995)
8. Final Fantasy III (1990)
9. Dragon Quest VII (2000)
10. Legend of Zelda: The Ocarina of Time (1998)
11. Dragon Quest V (1992)
12. Far East of Eden 2 (1992)
13. Sakura Taisen (1996)
14. Dragon Quest IV (1990)
15. Final Fantasy V (1992)
16. Xenogears (1998)
17. Dragon Quest II (1987)
18. Sakura Taisen III (2002)
19. Kingdom Hearts (2002)
20. Street Fighter II (1992)

Доминирование Final Fantasy в верхних строчках рейтинга было вполне предсказуемым. Не худшие результаты и у другого сериала – Dragon Quest получил пять мест в первой двадцатке. Игры неазиатского происхождения можно пересчитать по пальцам (например, Tetris, SimCity, GTA).

Секреты id Software



Любые слова, произнесенные представителями легендарной команды разработчиков id Software, мгновенно оказываются в фокусе внимания всей мировой общественности. Интересные вещи удалось выудить во время интервью у исполнительного директора компании Тодда Холленсхеда авторам известного сайта *Worthplaying.com*.

Главный начальник id признался в том, что следующий, еще не анонсированный проект его студии готовится не только для ПК, но и для игровых консолей нового поколения – Xbox 360 и PS3. Подробности относительно даты релиза, геймплея и применяемых технологий пока не разглашались. Но уже известно, что продукт будет полностью изготовлен в стенах компании, в отличие от некоторых проектов под популярными торговыми марками, отданных, так сказать, на сторону (например, Return to Castle Wolfenstein и Quake 4). А теперь внимание! Игра, о которой идет речь, не имеет отношения ни к одной из популярных id-серий. Если говорить умные слова, то получается, что этот проект будет создан на основе совершенно новой IP, т. е. «интеллектуальной собственности».

Однако id Software не забывает и о сиквелах полюбившихся игр. Давний партнер компании команда Raven Software уже вает продолжение Return to Castle Wolfenstein, причем приоритетной здесь является ее версия для Xbox 360, а потом уже появится и вариант для ПК.



Мертвая хватка

Компания Midway все чаще стала посматривать в сторону ПК. Если пару лет назад практически сто процентов ее продукции было предназначено для консолей, то нынче практически все более-менее заметные проекты находят свое воплощение и в версиях для персоналок.

Так, во время пресс-мероприятия, проведенного Midway в начале марта, стало известно, что анонсированная еще на прошлогодней E3 игра Stranglehold будет выпущена для нескольких платформ, в том числе и для ПК.

Проект интересен прежде всего тем, что в нем принимают участие известнейшие кинематографисты – режиссер Джон Ву и актер Чоу Юнь Фат. Считается, что игра станет неофициальным сиквелом гонконгского кинобоевика «Круто сваренные» (Hard Boiled), в котором Чоу выступил в роли полицейского. Страж закона пытается в одиночку одолеть преступников, держащих под контролем незаконный оборот оружия. В игре герою Чоу (а зовут его Текила) будет противостоять русская мафия, похитившая самого родного человека – жену. Вам этот сюжетный ход ничего не напоминает?

Разработкой занимается внутренняя чикагская студия Midway (в ее активе известная своей паранормальностью Psi Ops). Джон Ву самолично следит за процессом и по мере надобности дает ценные режиссерские указания, а Чоу Юнь Фат одолжил главному герою свои внешность и голос. Основа игры – движок Unreal 3.0 и физика от Havok (также третьей версии). Любителей разрушать все и вся должна порадовать технология Massive D («D» означает destructibility).

Остается добавить, что на полки магазинов игра должна поступить будущей зимой.

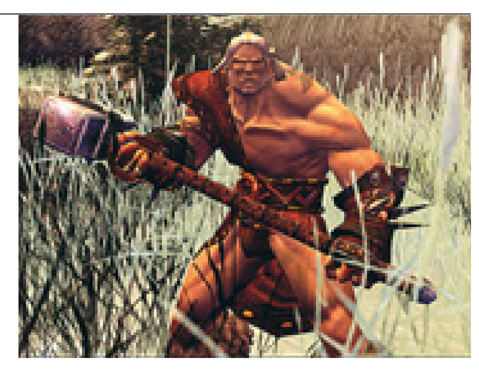


«Принц Персии» на пути к большому экрану

Лицензия на право выпуска кинофильма на основе «Принца» была куплена у издательской компании Ubisoft около двух лет назад. Слава богу, она не досталась человеку, обладающему поразительной способностью делать отвратительные ленты по вполне приличным игрушкам. Так что в этом случае пресловутый Уве Болл остался с носом, а лицензию отхватила диснеевская империя. Некоторое время о том, как продвигается работа над кинопроектом «Принц Персии» ничего не было слышно. Однако сейчас заметна определенная активность владельцев кинолицензий, и новости стали появляться достаточно регулярно.

Итак, продюсером будущего фильма назначен небезызвестный Джерри Брукхаймер («Скала», «Пираты Карибского моря», «Король Артур», «Плохие парни» и масса других блокбастеров). В качестве сценариста привлечен Джеффри Нахманофф. Последняя из его заметных работ – фильм-катастрофа «Послезавтра». Лента «Принц Персии: Пески времени» должна быть запущена в производство в нынешнем году, правда, еще нет никаких сведений ни о режиссере, ни об актерах. Вопрос к читателям: «А кого вы считаете наилучшим кандидатом на роль Принца?»

Diablo в античных доспехах



Французская студия Cyanide делает интересные и оригинальные игрушки. Вспомните хотя бы фантастический спортивный симулятор «Лига Хаоса» или Horse Racing Manager.

Не так давно компания сообщила о том, что занимается новым проектом, который она считает своей самой амбициозной разработкой. Игра под названием Loki (*www.loki-game.com*) пополнит доблестные ряды соискателей славы Diablo-киллера, поскольку относится к категории action/RPG.

Чем-то будущий проект напоминает уже известную вам Titan Quest, которая довольно скоро выйдет под эгидой издательства THQ: те же античный сеттинг и жанр. Любопытно распределены классы персонажей между различными народами. Норвежский викинг – могучий боец, грек также обладает задатками отважного воина, египтянину подвластно волшебство, а ацтек предпочитает шаманские приемчики.

Но враг у всех общий – возвратившийся на Землю из царства мертвых египетский бог Сет. Поскольку герои отправятся в опасное путешествие по странам и эпохам, то и монстрятник, думается, будет весьма разнообразным (около 100 типов противников). А в том, что парни из Cyanide умеют создавать совершенно невероятных персонажей, мы убедились, играя в «Лигу Хаоса».

Релиз Loki ожидается в сентябре 2006 г.

Бестселлеры марта

Великобритания

1. The Sims 2: Open for Business — EA Games
2. LOTR: The Battle for Middle-Earth II — EA Games
3. Star Wars: Empire at War — LucasArts
4. Dungeons & Dragons Online: Stormreach — Atari
5. Football Manager 2006 — SEGA
6. World of WarCraft — Vivendi Universal Games
7. TOCA Race Driver 3 — Codemasters
8. The Sims 2 — EA Games
9. Rome: Total War – Gold Edition — SEGA
10. Age of Empires III — Microsoft

США

1. Star Wars: Empire at War — LucasArts
2. World of WarCraft — Vivendi Universal Games
3. EverQuest: Prophecy of Ro — SOE
4. Age of Empires III — Microsoft
5. The Sims 2 — EA Games
6. Civilization IV — 2K Games
7. EverQuest II: Kingdom of Sky — SOE
8. Battlefield 2 — EA Games
9. Star Wars: Empire at War – Collector's Edition — LucasArts
10. Zoo Tycoon 2 — Microsoft

Россия. Магазины сети «Союз» (jewel)

1. «Экспедиция-Трофи: Мурманск–Владивосток» — «1С»
2. «Красавица и Чудовище» — «Новый Диск»
3. L.A. Rush — «Новый Диск»
4. «Зимние игры. Турин 2006» — «Новый Диск»
5. «Barbie. Показ мод» — «1С»
6. «Хроники Нарнии: Лев, Колдунья и Волшебный Шкаф» — «Новый Диск»
7. «Barbie. Салон красоты» — «1С»
8. «Х3: Воссоединение» — «Новый Диск»
9. «Нэнси Дрю: Проклятье поместья Блэкмур» — «Новый Диск»
10. «Герои Мальгримии. Затерянный мир магии» — «Новый Диск»

Магазины сети «Союз» (DVD-box)

1. The Sims 2 — SoftClub
2. «SWAT 4: Синдикат Стечкина» — SoftClub
3. F.E.A.R. (Director's Cut) — SoftClub
4. Need for Speed: Most Wanted — SoftClub
5. «Empire Earth II: Искусство побеждать» — SoftClub
6. Need for Speed: Underground 2 — SoftClub
7. SWAT 4 — SoftClub
8. Harry Potter and the Goblet of Fire — SoftClub
9. Empire Earth II — SoftClub
10. Battlefield 2 — SoftClub



Прямое включение с выставки BB3

Наш человек в Лос-Анджелесе, Лейпциге и везде

О маркетинге

Организаторы многих стендов для привлечения публики к своей длинноногой продукции с успехом применяли компьютерные и видеоигры.

BB3 – мечта поэта

В Лос-Анджелесе состоялась очередная ежегодная выставка booth babes – BB3. Всемирный форум крутогрудых красавиц окончательно выжил из залов Convention Center некогда популярное игровое шоу, известное как E3.



Каждой елке – по девушке

Релизы большинства продемонстрированных на выставке экспонатов ожидаются к Рождеству. Полагаем, что разработчики успеют завершить все свои проекты к назначенному сроку.

Новые технологии уже сегодня

Лидеры рынка представили модели нового поколения. Используемые в них передовые технологии повышения сексапильности (например, super boobs bouncing версии 38DD) придают еще больше реализма их волнующим формам. Пока не совсем ясно, устройства какого типа будут доминировать на рынке в нынешнем сезоне – мощные домашние или портативные карманные?

За Фродо! За Хоббитанию!

Формула игры

The Battle for Middle-Earth ± The Battle for Middle-Earth = **The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II**

Паспорт 

Жанр стратегия реального времени
Разработчик EA Los Angeles
Издатель Electronic Arts
Web-сайт www.ea.com/official/lordoftherings/bfme2/us/home.jsp

EA Los Angeles
Эта студия известна с 1995 г. как DreamWorks Interactive. В феврале 2000 г. она была приобретена EA. Разрабатывает игры для PlayStation 2, Xbox, GameCube, GameBoy Advance и ПК. В составе компании более 650 сотрудников.
Игры дополнение к Command & Conquer Generals, Command & Conquer Renegade 2, дополнения к серии Medal of Honor, The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth, GoldenEye: Rogue Agent
Проекты сиквел Command & Conquer: Red Alert
Web-сайт jobs.ea.com/eala/index.html

Вердикт 

Забытые битвы Средиземья. Выглядят лучше, чем играются

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

 Потрясающая графика; отличный саундтрек; большие различия рас; аутентичные юниты

 Короткая и неинтересная кампания; недоработанный режим *War of the Ring*, слишком низкая камера; дыры в балансе

The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II

Олег Данилов

После выхода первой части The Battle for Middle-Earth, воспринятой игроками в целом хорошо, но без восторга, мы ожидали, что авторы исправят вопиющие ошибки, и в итоге все любители хоббитов получат качественную и интересную стратегию в мире «Властелина Колец». Но нет – разработчики не справились с задачей...

А ведь какую замечательную игру можно было бы сделать, имея на руках лицензию и на первоисточник (книгу Толкиена), и на экранизацию (фильм Джексона). Увы, в EA распорядились наследием неумело. С одной стороны, все известные сражения Войны за Кольцо уже игроизировались десятки раз. Штурмовать Врата Мордора, Хельмову Падь или Изенгард нам надоело почти так же, как и высаживаться на Омаху-бич. Но это еще не повод показывать в кампаниях (неприлично коротких, между прочим) битвы, описанные у Профессора буквально одной строчкой. То, что в романе звучит как: «Орки подошли к самому Ривендейлу», выливается в полноценную миссию (точнее, две). Сделать из такого предложения два уровня столь же круто, как снять полнометражный фильм по двухстраничному рассказу.

The Battle for Middle-Earth II предлагает нам два развлечения: почти симметричные кампании за хороших и плохих парней, протяженностью всего-то по восемь миссий каждая (при желании проходятся за вечер), и глобальный режим *War of the Ring* – пошаговую стратегию с RTS skirmish в качестве тактической части. Вообще же LOTR: The Battle for Middle-Earth II и Star Wars: Empire at War похожи как две капли воды, складывается впечатление, что обе игры делала одна команда, только в первом случае художники нарисовали орков, гномов и олифантов, а во втором – имперских штурмовиков, X-Wing и AT-AT Walker. В действительности данное утверждение недалеко от истины – и EA Los Angeles, и Petroglyph Games до недавнего времени занимались одним и тем же проектом, называвшимся... Command & Conquer Generals. Именно длинные уши «Генералов» и торчат из обеих игр.

Сюжетные кампании предлагают поучаствовать в неизвестных эпизодах Северной войны, управляя войсками под руководством Арвен, Элронда, Леголаса, Глоина, Даина, Гимли и гондорских военачальников (за хороших) или назгулов, Шелоб и гоблинских вождей (за плохих). Собственно герои – главная проблема игры (передайте привет SWEaW). Любой из них способен разнести в щепки средних размеров крепость или выкосить целое войско, ну а Гимли вообще читерский юнит – сам себе армия. Дыр в балансе слишком много: эльфийские лучники – непревзойденные стрелки, полутролли страшны против кавалерии, гномья фаланга –

ультимативное пехотное соединение. Я уже не говорю о призываемых заклинаниями существах – драконах, спрутах, орлах и т. д. Одним словом, латать, латать и еще раз латать.

Впрочем, далеко не все можно исправить заплатками. Что, скажите на милость, делать с неинтересными, плоскими, прямолинейными миссиями? Разрешив возводить строения базы где угодно (ну наконец-то), авторы зажали нас в ущельях и коридорах. Это, увы, не лечится. Хотя, например, за миссию по захвату Хоббитании с разрушением Торбы-на-Круче можно простить многое. Бочку дегтя добавляет и странный AI, у которого моменты просветления сменяются периодами непроходимой имбецильности, и слишком низкая камера, не позволяющая почувствовать себя именно стратегом.

Однако не все так плохо – в целом играть интересно. Юниты и герои набирают опыт и получают апгрейды. Отлично работают как умения персонажей, так и глобальные заклинания, число которых значительно увеличено (ах, какие здесь спецэффекты). Делают игру более разнообразной крупные юниты – горные гиганты, пещерные тролли, олифанты, драконы, онты и т. д. Правда, стены крепостей (кстати, система постройки цитадели и защитной стены хороша) слишком тонкие, и те же горные гиганты сносят любой палисад в мгновение ока. Различия между расами, а их теперь в игре шесть (появились эльфы, гномы и гоблины), весьма существенны, и каждая из них имеет свои слабые и сильные стороны. Одним словом, ждем патч, поправляющий баланс, и начинаем проходить кампанию еще раз.

Второе развлечение The Battle for Middle-Earth II – *War of the Ring*. Похоже, глобальные стратегические режимы в RTS и даже сетевых шутерах – самая модная фишка последнего полугодия. В отличие от STEaW здесь мы имеем пошаговый RISK-like-режим. Никакой дипломатии (странно было бы видеть Элронда и Саурона за столом переговоров), почти полное отсутствие экономики (то, что есть, назвать этим громким словом сложно). По сути, перед нами череда skirmish. При желании миссии позволяется и пролистать, включив режим *Auto-Resolve*, но в самых значимых сражениях мы рекомендуем брать управление на себя. Здесь есть возможность штурмовать/оборонять такие классические твердыни, как Изенгард, Хельмова Падь, Минас-Тирит, Минас-Моргул и т. д. В принципе, интересно, но дыры в балансе не дают насладиться игрой. Если в гости пришло войско под управлением двух назгулов на виверна́х, вы даже не успеете выбросить белые флаги, миссия закончится через две минуты. Верно и обратное – Гимли в одиночку по камешку разберет Врата Мордора и сравняет с землей Ородруин. В итоге посмотреть на *War of the Ring* все-таки стоит, но не думаю, что этот режим увлечет вас надолго. Есть также skirmish на отдельных картах и сетевая игра, но проблемы с балансом здесь проявляются еще сильней.

Единственное, к чему нельзя предъявить никаких претензий, – графика. Пожалуй, The Battle for Middle-Earth II – самая красивая на сегодня стратегия реального времени, и даже SWEaW проигрывает ей. К сожалению, режима кинематографической камеры здесь нет, но зато текстуры земли с bump-mapping, мельчайшие детали крепостей и великолепные модели юнитов (особенно крупных) оставляют неизгладимое впечатление. Как уже говорились выше – хороши и спецэффекты, в первую очередь мощные заклинания. Авторы не признаются, используют ли они лицензированный физический движок, но пехота очень живописно разлетается в стороны от удара мощной дубины тролля или врезающейся в строй на полном скаку конницы. Музыкальное сопровождение досталось игре по наследству от фильма товарища Джексона, а там, как вы помните, оно было просто великолепным.

В итоге мы получаем визуально совершенный и потенциально интересный продукт, подпорченный, к сожалению, многочисленными недоделками. Будем ждать патча.

Прогуляйтесь за Кольцом в 

The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth **ДПК 1–2/2005**
The Lord of the Rings: The Return of the King **ДПК 1–2/2004**
The Lord of the Rings: War of the Ring **ДПК 12/2003**


Кольценосная крепость


Милые олифантики


Превед, кросавчег!


Массой задавим!


Тонны деликатесного мяса


Под Изенгардом становится жарковато

МЕХАНОИДЫ 2 ВОЙНА КЛАНОВ

Возвращение блудного сына

Механоиды 2: Война кланов

Паспорт

Жанр микс
Разработчик Skyriver Studios
Издатель 
Web-сайт www.aim2.ru

Skyriver Studios
До сего момента единственным готовым проектом Skyriver Studios являлись «Механоиды». Компания решила продолжать серию – на очереди гоночная игра в знакомой вселенной. Также в недрах студии разрабатывается браузерная MMORPG «Запределье».
Игры «Механоиды»
Проекты «Механоиды: Гонки», «Запределье»
Web-сайт www.skyriver.ru

Вердикт ★★★★★

Приятное времяпровождение для любителей «Механоидов»

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

 Свобода действий; система захвата секторов

 Посредственный AI; достаточно много ошибок

Формула игры

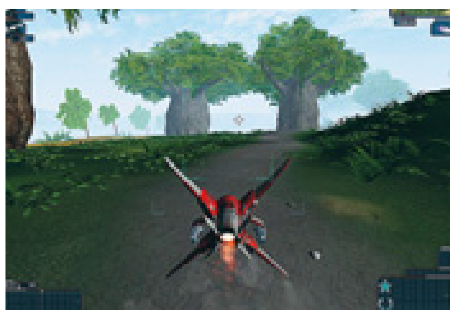
«Механоиды» + захват зданий = **«Механоиды 2: Война кланов»**

Максим Капинус

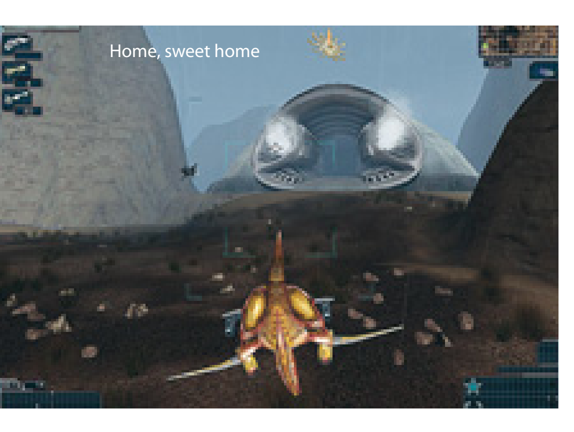
Возвратиться в Полигон было приятно. Сложно сказать, возможно ли в будущем появление мира, населенного роботами, бороздящими просторы огромных секторов на боевых глайдерах. Механоидам неизвестно их предназначение, они просто выполняют порученные задания, будь то уничтожение врагов или перевозка сырья с одной базы на другую. Больше всего на свете этим существам хотелось бы узнать, кто и зачем создал Полигон и что находится за границами отведенного им пространства. Первые «Механоиды» дали нам возможность ощутить себя одним из таких механизмов, стать очередным избранным, призванным разобраться с происходящим.

События сиквела развиваются через некоторое время после окончания первой части. Механоид пятого поколения выбрался во внешний мир и пропал. Организм с многозначительным именем Супер перестал контролировать ситуацию, и на Полигоне воцарился хаос. Роботы разбрелись по различным кланам, руководить которыми стали механоиды пятой генерации – наиболее высокоинтеллектуальные и совершенные. Они начали захватывать здания и основывать в секторах базы, пытаясь расширить сферу своего влияния. Внутри кланов произошло разделение на классы: одни роботы должны были перевозить грузы, другие – уничтожать представителей враждебных формаций, третьи – охранять строения. В разгар событий появляется и главный герой, невесть откуда вытащенный Считающими. У него наполеоновские планы по созданию собственной организации и захвату Полигона.

В основном игровой процесс остался без изменений, как и многое другое. Мы по-прежнему катаемся по секторам, выполняя задания и перевозя ресурсы. Свобода действий позволяет выбирать между разными типами поведения и соответственно оборудовать свое транспортное средство. Нравится работать курьером – купим быстроходный вооруженный глайдер с небольшим объемом трюма. Решим заниматься грабежом на дорогах – следует позаботиться о тяжелобронированном аппарате.



Буду ждать тебя в лесу, между двумя баобабами


Home, sweet home

Покатавшись немного по окрестностям, нужно будет приступать к выполнению основной задачи – захвату территории. В каждом секторе есть несколько кланов, владеющих определенными постройками. Чтобы стать хозяином базы или завода, необходимо заполнить их кластеры механоидами собственного клана. Объяснять, где их можно добыть, я думаю, не стоит. Они в достаточном количестве летают повсюду, и вы должны лишь извлечь тела из глайдеров (насильственные способы только приветствуются) и подвергнуть процедуре убеждения. Несмотря на то что механоиды – роботы, им совсем не чужда меркантильность, поэтому основное требование для успешной вербовки – деньги. Причем чем солиднее экземпляр, тем большую сумму он потребует.

Основанная база может функционировать самостоятельно. Привезенные механоиды будут автоматически перевербованы в ваш клан и через некоторый промежуток времени займут место в рядах армии. Чем они станут заниматься, зависит целиком от вас – в любом из собственных строений позволяется с помощью скроллеров установить пропорции «торговцы/воины» и «защита/атака». Однако не стоит целиком и полностью полагаться на слаженность механизма: искусственный интеллект может дать маху, и тогда одному из зданий не хватит ресурсов, производство остановится, а значит, в скором времени есть риск полностью потерять контроль над этим строением. Поэтому не надо брезговать периодически браться за черную работу дальнобойщика, тем самым укрепляя финансовое положение клана.

Когда свободные здания закончатся, наступит пора разобраться с соперниками. Напрямую атаковать базы противников нельзя, разрешается лишь мешать их бизнесу или по одному уничтожать механоидов, входящих в состав вражеского клана. В определенный момент им станет не хватать перевозчиков и ресурсов, и тогда враги начнут терять строения. Вот тут-то и желательно оказаться рядом, причем с полным трюмом «свежеубежденных» соратников.

Значительный недостаток состоит в ограниченном влиянии на поведение подопечных. Помочь в бою могут лишь механоиды, летающие поблизости, поэтому масштабные бои уступили место периодическим стычкам одиночек. В денежном плане все еще хуже, поскольку отдельному механоиду материальной помощи от своего клана ждать не приходится.

Серьезных графических изменений не произошло. Очень красиво выглядят глайдеры, а вот окружающий мир оставляет приятные впечатления, но не более. Правда, как и в первых «Механоидах», каждый сектор имеет соответствующие климат и флору.

К сожалению, разработчики, похоже, и здесь поторопились. «Механоиды» требуют патча, причем как можно скорее. Чего только стоят постоянно сбивающиеся при перезапуске игры настройки управления или жутко тормозящие систему точки восстановления здоровья. Благодаря одной из подобных ошибок есть способ совершенно бесплатно ремонтировать глайдер. Достаточно лишь сдать его на любой базе и тут же приобрести снова. По деньгам вы ничего не потеряете, а вернется аппарат уже целехоньким...

Рекомендовать «Механоиды 2: Война кланов» можно не только тем, кто знаком с предыдущей частью. Вся необходимая информация предоставляется в самом начале, поэтому в курс дела войти легко. Для большего удобства существует даже тренировочная база, где вас обучат управлять механоидом и стрелять. Так что получите и распишитесь – не революционное, но добротное продолжение хорошей игры.

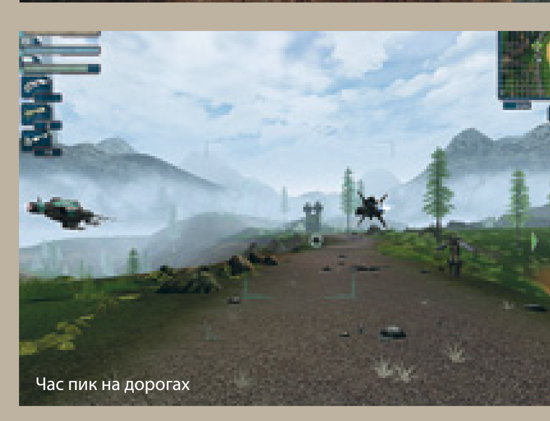
Ролевые игры на колесах 

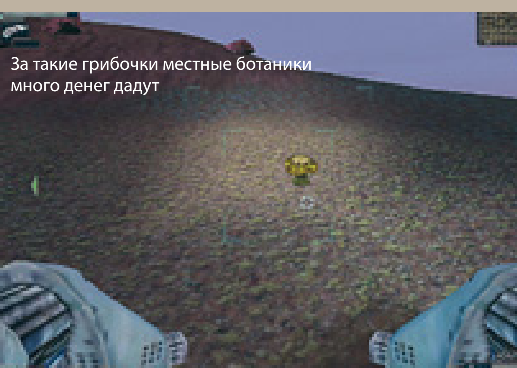
Auto Assault **ДПК 2/2006**
Ex Machina **ДПК 1/2006**




Ночной дозор в тундре


Это страшное здание – всего лишь антураж


Час пик на дорогах


За такие грибочки местные ботаники много денег дадут


База арлингов в секторе Болот

Автостопом по галактике

Star Wars: Empire at War

Паспорт

Жанр стратегия реального времени
Разработчик Petroglyph Games
Издатель LucasArts
Web-сайт www.lucasarts.com/games/swempireatwar

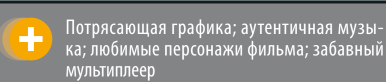
Petroglyph Games
Хотя компания Petroglyph страшно гордится тем, что ее сотрудники, большая часть которых является выходцами из знаменитой Westwood Studios, работали над десятками хитовых проектов, стоит помнить – в данном составе студия выпускает лишь первую игру.
Игры нет
Проекты SEGA RTS (рабочее название)
Web-сайт www.petroglyphgames.com

Вердикт



Фанатам «Звездных войн». Остальные играют в LOTR: The Battle for Middle-Earth II

Графика ★★★★★
Звук ★★★★★
Играбельность ★★★★★



\+ Потрясающая графика; аутентичная музыка; любимые персонажи фильма; забавный мультиплеер

– Скучный наземный стратегический режим; тесные уровни; почти полное отсутствие баланса; слабый AI

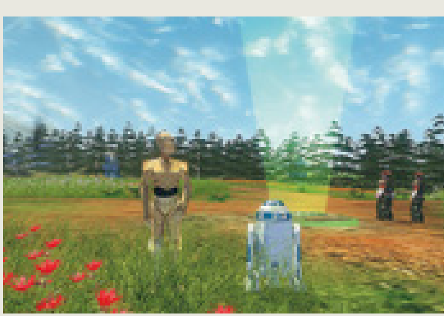
Формула игры

Z + Star Command: Revolution + Star Trek: Starfleet Command III = **Star Wars: Empire at War**

Олег Данилов

Некоторые вселенные, ставшие родными для создателей компьютерных и видеоигр, не приемлют продукты определенного жанра. До сих пор не существует толковых стратегий реального времени в рамках франчайзингов Star Trek и Star Wars, хотя те же шутеры и симуляторы со знакомым брендом в названии идут на ура. Мы очень надеялись, что у новосозданной студии Petroglyph Games, сформированной выходцами из легендарной Westwood, наконец-то получится качественная RTS в любимом миллионами зрителей мире Star Wars. Тем более что именно на стратегиях эти ребята собаку съели. Итог оказался весьма неоднозначным.

Первые несколько часов Star Wars: Empire at War будет нравиться вам до безумия. Еще бы – огромная галактика, лежащая у ваших ног, свободный геймплей на стратегической карте, возведение форпостов, перетасовка флотов, тактические битвы на поверхности планет и в космосе, узнаваемые герои... И все это приправлено сногсшибательной графикой (если вы еще не видели The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II) и до боли знакомым саундтреком (спасибо Джону Уильямсу и Фрэнку Клепаки за наше счастливое детство). Через три часа приходит понимание того, что мы в очередной раз обмануты.



Ляпота

Когда в вашем распоряжении находится уже несколько десятков планет, управление производством войск и переброска флотов становятся надоедливой рутиной. Древо технологий на поверку оказывается чахлым кустиком, и уже в первой трети кампании у вас появятся все возможные юниты и постройки. Дипломатия в SWEW отсутствует как класс, менеджмента ресурсов, по сути, нет, исследования никому не нужны. К тому же собственно сюжетных миссий до обидного мало, да и назвать интересными эти насквозь заскриптованные аркадные потасовки язык не поворачивается. А ординарные битвы, как наземные, так и космические, настолько скучны, что уже после пяти-десяти почти бескровных побед вы начнете пользоваться клавишей *Auto-Resolve*, смирившись с неизбежными потерями.

Petroglyph Games абсолютно осознанно убивала собственный проект. Изначально сориентировав его на казуальных геймеров, авторы ограничили технологическое древо, оставили лишь строго заданное количество слотов под постройку зданий в каждой системе, убрали лишние ресурсы и дипломатию. Подобной же кастрации подвергся и RTS-режим. По сути, перед нами старая добрая Z, изуродованная до

неузнаваемости, – чистая arcade/strategy. В кампании дела обстоят намного хуже, чем в режиме *Skirmish*, где все более-менее похоже на классическую стратегию реального времени, за исключением намертво закрепленных за определенными площадками зданий.

Наземные битвы плоские и неинтересные. Постройка юнитов в режиме кампании запрещена, вы можете только высаживать приведенное на орбиту подкрепление в строго заданных точках. Если лимит на количество войск исчерпан, необходимо бежать захватывать следующую landing point. Возводить разрешено лишь турели и ремонтно-оздоровительные комплексы, причем логика расположения стройплощадок осталась за пределами нашего понимания. AI непроходимо туп, любое сражение начинается с массированной атаки всех доступных компьютеру войск, а заканчивается жалкими потугами сдержать ваш натиск оставшейся горсткой солдат. Порой бой завершается в течение пяти минут. Ситуация становится еще хуже, если в миссии принимают участие герои. Дарт Вейдер может положить до сотни пехотинцев повстанцев и сокрушить десятки танков, Палпатин захватывает планеты в одиночку – собрав вокруг себя толпу противников и переманив их на Темную сторону, Чубака легко выкидывает из грозного AT-AT Walker два взвода имперских штурмовиков и экипаж, после чего за какие-то полторы минуты разносит вражескую базу в щепки. Уровни ужасающе малы, ландшафт не используется абсолютно, бесконечный респаун местного населения (которое в зависимости от системы будет воевать за или против вас) достает.

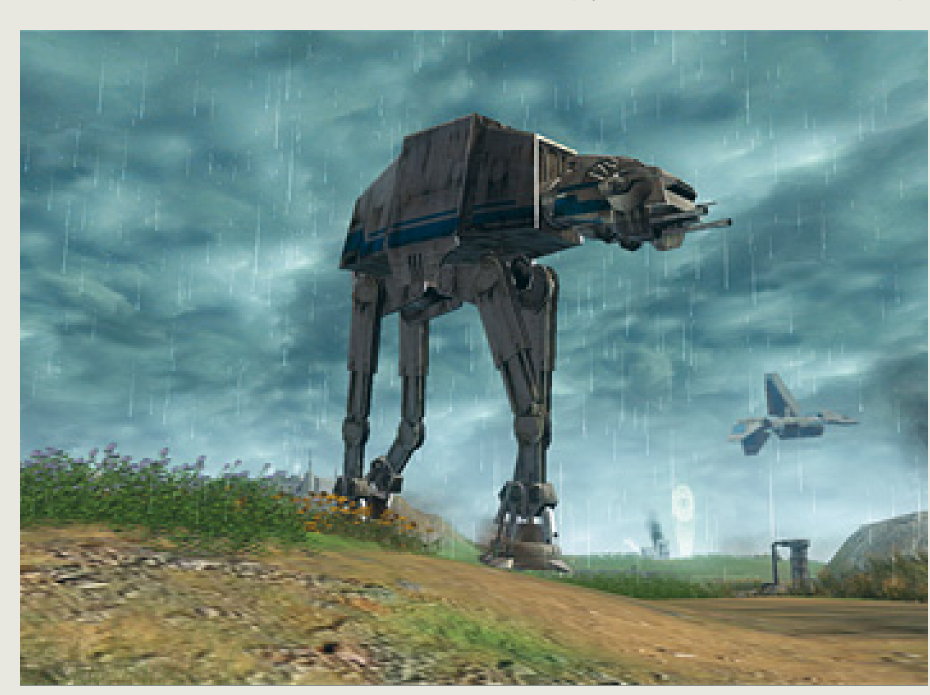
В космосе дела не намного лучше. Во-первых, космическое пространство в SWEW плоское, как стол. Во-вторых, уровни бесстыдно крошечны, и два Star Destroyer на них умещаются с трудом. В-третьих, опять-таки герои… Люк Скайуокер на элитном X-Wing в одиночку уничтожает орбитальную станцию любого уровня, Боба Фетт с помощью космических мин проделывает тот же фокус еще быстрее, остановить Хана Соло на «Тысячелетнем соколе» не способны и десять армад TIE-fighter. Иные сюжетные миссии можно пройти за… 15 секунд! Именно столько времени у меня заняло освобождение упомянутого «Сокола» из имперского плена. Впрочем, по сравнению с наземными сражениями межзвездные баталии вполне терпимы. Большие корабли разделены на подсистемы, которые можно выбить, значительно снизив функциональность линкоров и крейсеров. Если исключить героев, то в орбитальных битвах существует даже некое подобие баланса. Впрочем, авторы слишком уж явно и догматично придерживаются принципа «камень-ножницы-бумага». Это, честно говоря, раздражает. Одним словом, вместо обещанного пиршества стратегического духа мы получили неудобоваримую аркадную стратегию. Эволюция отменяется, будем ближе к природе.

Единственное, что Petroglyph действительно удалось на «пять», – графическая составляющая игры. Потрясающая масштабируемость движка, очень неплохие спецэффекты и грандиозный режим кинематографической камеры превращают SWEW в новую серию знаменитой гексалогии. Особенно впечатляют битвы звездолетов. Дав задания своим подчиненным, просто нажмите *Пробел* и откидывайтесь на спинку кресла – компьютер сам подберет наиболее выигрышные ракурсы, да такие, что не снились даже дедушке Лукасу. Ну и, как было сказано выше, аутентичная музыка удивительно хороша.

Итог неутешительный. Попытка создать стратегию реального времени во вселенной Star Wars в очередной раз провалилась. Игре стоило бы поставить заслуженную «тройку», но я как страстный поклонник «Звездных войн» накинул балл сверху. Учтите это, садясь за компьютер.

Хорошие игры во вселенной Star Wars 

Star Wars: Battlefront II **ДПК 12/2005**
LEGO Star Wars **ДПК 6/2005**
Star Wars: Knights of the Old Republic II: The Sith Lords **ДПК 3/2005**
Star Wars: Jedi Knight: Jedi Academy **ДПК 11/2003**



Star Wars. Episode VII



«Тысячелетний сокол» как живой



Имперские командиры готовы к бою



«Звезда смерти» на подходе



Все названия хорошо знакомы

№4/2006 Домашний ПК Выбор редакции

Битва богов

Galactic Civilizations 2: Dread Lords

Паспорт 

Жанр пошаговая стратегия
Разработчик Stardock
Издатель Stardock
Web-сайт www.galciv2.com

Stardock
Компания была основана в 1993 г. Изначально в ее планы входила только разработка прикладных программ для операционных систем Windows и OS/2, однако впоследствии Stardock занялась и играми. Самыми известными продуктами Stardock являются расширения для Windows, которые позволяют настроить пользовательскую среду под любой вкус.
Игры The Corporate Machine, Galactic Civilizations, Galactic Civilizations: Altarian Prophecy, Lightweight Ninja, The Political Machine
Проекты нет данных
Web-сайт www.stardock.com

Вердикт 

Классика остается классикой

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

\+ Затягивающий геймплей; конструктор кораблей; качественные экономическая модель и древо исследований

– Неинтересная кампания; немного неудобная мини-карта

Формула игры

Sid Meier's Civilization 4 + космос =
Galactic Civilizations 2: Dread Lords

Роман Оберемко

История шедевра началась еще в далеком 1994 году. Точнее, история двух шедевров. Они всегда были конкурентами, и споры о том, что же все-таки лучше – Master of Orion или Galactic Civilization, достигали порой нешуточного накала. Отголоски баталий тех времен слышны и сегодня, хотя MoO, к сожалению, канул в Лету.

Galactic Civilizations 2: Dread Lords – классическая пошаговая стратегия, близкая к бессмертной «Цивилизации» Сида Мейера, с одной лишь разницей – действие происходит в космосе. Но если бы все было настолько просто, то на игру быстро навесили бы ярлык «клон» и забыли о ней. При ближайшем же рассмотрении оказалось, что отличия есть и они весьма существенны.

Имеется два варианта игры – кампания и свободная миссия. Первый, правда, отличается некоторой упрощенностью – нет возможности выбрать расу, задания однотипные, короткие и очень скучные, да и вообще непонятно, зачем нужна эта самая кампания. Если вы сдержитесь и не удалите игру с диска после прохождения нескольких миссий, то вам предстоят долгие бессонные ночи, проведенные за Galactic Civilization, а все ваши знакомые наизусть выучат рассказ об осаде альфы Центавра и блистательной победе над флотом проклятых киборгов.

В начале игры есть возможность не просто выбрать понравившуюся расу, каковых здесь девять, но и создать собственную, что, кстати, интереснее всего. Причем этот процесс не ограничивается банальным определением названия расы и имени правителя, а представляет собой сложную задачу наподобие генерации персонажа в ролевой игре. Пользователю доступны распределение очков между стартовыми параметрами цивилизации, некоторые технологии и выбор политических идеалов. Причем все эти факторы влияют на геймплей и от них зависит способ достижения главной цели – господства над галактикой.

Затем предлагается выбрать карту – можно сгенерировать случайным образом галактику различных размеров или играть в одной из трех стандартных. Разрешается изменять плотность звезд, количество планет в системах, процент обитаемых миров и частоту встречаемости всяких аномалий на карте. Ко всему прочему, геймеру предстоит назначить условия победы: доминирование в научно-технической сфере, политике или полное галактическое господство, а также тип игры – здесь, кроме стандартного варианта, есть битва богов (если изначально доступны все результаты исследований), идеологическая война и множество других. При подборе компьютерных оппонентов перед вами


Верховна рада


Придорожное кафе

открывается широкое поле деятельности: можно задать определенное количество рас, их отношение к вашей цивилизации, уровень интеллекта и общую сложность игры. Все это сулит поистине огромную replayabillity.

Чего только нет в Galactic Civilizations 2: Dread Lords – бескрайние просторы вселенной, звездные системы, космические аномалии, форпосты и т. п. Планеты обладают таким параметром, как класс – от него зависит доступное количество построек. Какой путь развития предпочесть, решать игроку: можно совершенствовать экономику и политическую систему, а все возникающие проблемы решать с помощью переговоров и подкупов. Или лучше добиться научного превосходства? Или попробовать создать всегалактическую военную диктатуру? Позволено все.

Отдельного упоминания заслуживает конструктор кораблей, представляющий собой скорее не часть игры, а трехмерный графический редактор – его Stardock стоило бы продавать как отдельный продукт. За постройкой всяких космических птичек можно провести не один час игрового времени, чтобы получить в итоге либо мощнейшее орудие истребления, либо транспортник, способный унести на борту несколько десятков тысяч пехотинцев. На официальном форуме игры геймеры представляют на всеобщее обозрение свои шедевры. Чего только там нет – и Serenity из FireFly, и Enterprise из StarTrek.

В Galactic Civilizations 2 большое значение имеют космические станции. Их здесь сразу три типа: военные, экономические и политические. Каждый дает определенные бонусы, а развитие таких форпостов играет не менее важную роль, чем заселение планет.

Экономическая система тоже реализована достойно и очень похожа на реальную – перенаселение планет приводит к падению морали и лояльности, солдаты начинают хуже относиться к своему правителю и, соответственно, хуже воевать; инженеры и ученые все время требуют увеличить дотации, а есть ведь еще и космическая разведка, эффективность которой напрямую зависит от выделяемых средств. Определять финансовые приоритеты и постоянно контролировать ситуацию наскучить просто не может.

Боевая система по-прежнему состоит из двух частей: космической и наземной. С планетарными битвами все ясно – численное превосходство и военный опыт решают абсолютно все проблемы, так что сюрпризов здесь ждать не приходится. А вот с космическими боями ситуация несколько сложнее. Создать универсальную армаду просто не получится: разработчики разделили оружие по типам и, соответственно, существует три вида брони, каждая из которых лучше защищает от повреждений определенного типа. Кроме того, отдельные корабли можно объединять во флоты, а уж их размер ограничен только вашими навыками логистика.

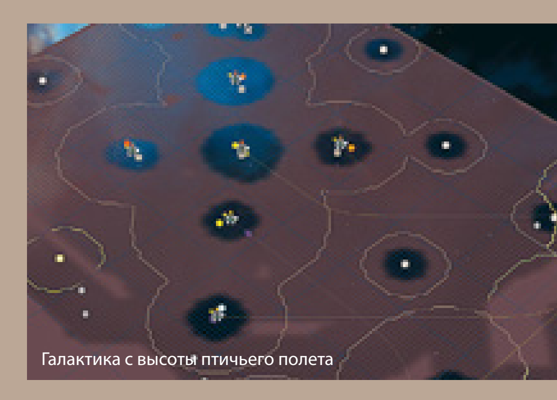
Чтобы описать все возможности Galactic Civilizations 2 или хотя бы упомянуть о них, не хватит и журнала – это целый мир, который живет отнюдь не по фантастическим законам. Добавьте сюда еще прекрасную графику, очень удобный, интуитивно понятный интерфейс (не зря же Stardock Corporation занимается созданием программ для оформления Рабочего стола Windows) и завораживающий звуковой ряд, достойный выпуска в виде сингла.

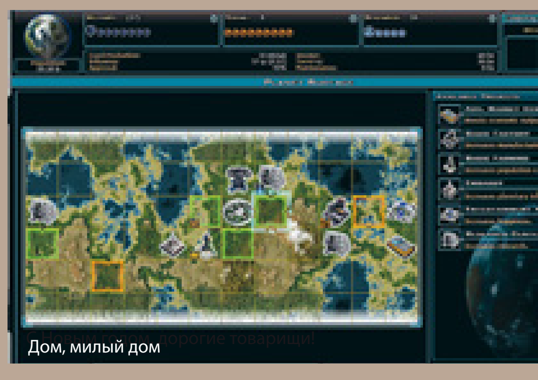
Бескомпромиссный выбор редакции.

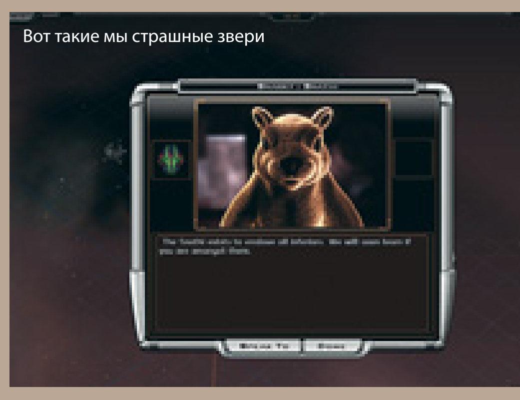
Поиграйте также в 

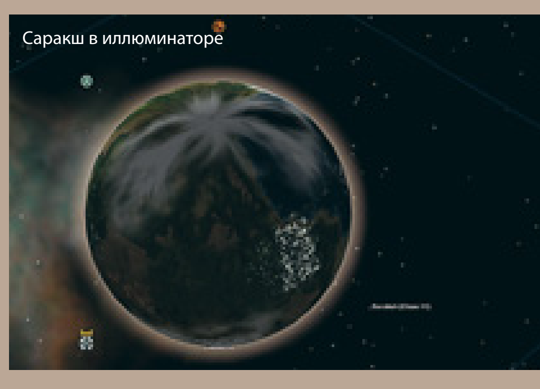
Sid Meier's Civilization 4 **ДПК 12/2005**
Master of Orion 3 **ДПК 4/2003**

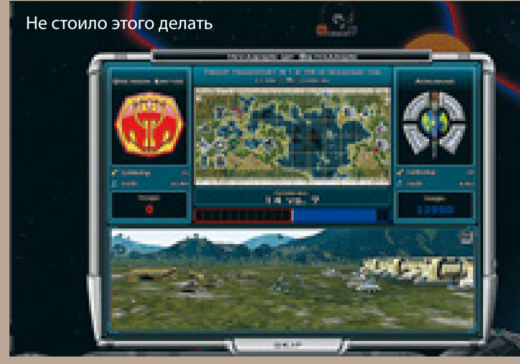

Большой – значит безобидный


Галактика с высоты птичьего полета


Дом, милый дом


Вот такие мы страшные звери


Саракш в иллюминаторе


Не стоило этого делать

Паспорт



Жанр аркадный автосимулятор
Разработчик Codemasters
Издатель Codemasters
Web-сайт www.codemasters.co.uk/tocaracedriver3/

Codemasters
Компания была основана в 1986 г. в Великобритании. Своей известностью и популярностью обязана в первую очередь серии Colin McRae Rally. Codemasters не только разрабатывает игры для ПК и консолей, но и издает другие проекты.
Игры серии Colin McRae Rally, TOCA Race Driver, TOCA Touring Car, а также TOCA Championship Racing, IndyCar Series 2005 (Xbox), Manchester United Soccer 2005 Xbox, Pro Race Driver, Shoot to Kill: Columbian Crackdown
Проекты Dance Factory (PS2), LMA Manager 2006
Web-сайт www.codemasters.co.uk

Вердикт



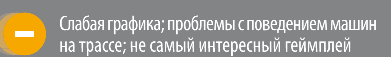
Сиквел TOCA Race Driver с небольшими улучшениями и дополнениями

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

\+ Огромный выбор автомобилей и типов соревнований

− Слабая графика; проблемы с поведением машин на трассе; не самый интересный геймплей

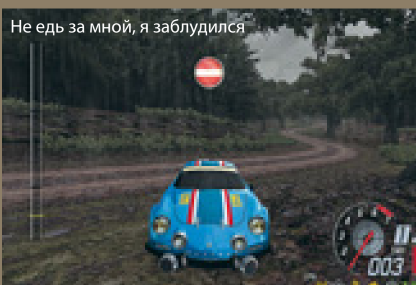
Формула игры



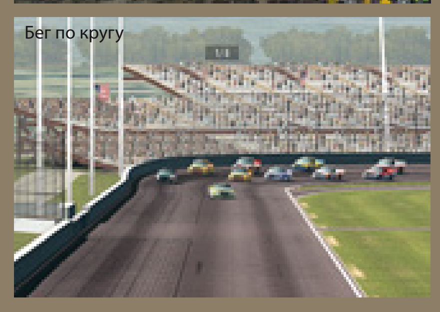
TOCA Race Driver 2 + подтяжка морщин = **TOCA Race Driver 3**



Вот к чему приводит незнание ПДД



Не едь за мной, я заблудился



Бег по кругу

Эх, прокачу!

TOCA Race Driver 3



Жизнь начинается после 200 км/ч

Роман Оберемко

В последнее время не ощущается недостатка в аркадных автосимуляторах. Первая часть TOCA Race Driver, вышедшая в апреле 2003 г., поражала своей графикой, шикарным саундтреком и качественной физикой машин. Во второй серии стали возникать некоторые проблемы с поведением автомобилей на трассах, да и картинка была далеко не такой впечатляющей. И вот увидела свет третья часть... После запуска игры у вас появится ощущение дежа-вю – словно это все та же TOCA 2, но расширенная и дополненная.

Собственно, TOCA Race Driver 3 – интерактивная сага о гонщиках, автомобилях и трассах. Выбор просто поражает – имеются абсолютно все существующие классы соревнований, от картинга и до гонок на грузовиках. Нужно ли такое разнообразие, если из-за него пришлось поступиться качеством?

Графика в игре не впечатляет, даже вызывает ностальгию – скромненько, аккуратненько, но до безобразия примитивно. Чего только стоят архаичные спрайтовые болельщики. Разницу между минимальными и максимальными настройками невооруженным глазом заметить нереально – разве что всякие мелочи типа бликов на бампере автомобиля.

Звук. Насколько приятно было играть в первую TOCA под треки Morcheeba, Thin Lizzy и т. д., настолько же странно слышать в третьей части лишь урчание двигателя, скрип тормозов да предупреждения тренера. Есть, правда, пара неплохих мелодий, звучащих исключительно в меню. Конечно, настоящие гонщики не слушают музыки во время соревнований, но ведь перед нами всего лишь аркада, хоть и с некоторыми элементами симулятора.

Физика пострадала, наверное, больше всего – если в Open Wheel поведение автомобилей еще похоже на реальное, то в остальных классах это просто ночной кошмар герра Шумахера – грузовики ведут себя словно малолитражки, гонки по бездорожью напоминают ледовое Andros Trophy, а когда полноприводный Mitsubishi отзывается на поворот руля, как переднеприводный автомобиль... цензурных слов не остается. Отдельного

Поиграйте также в

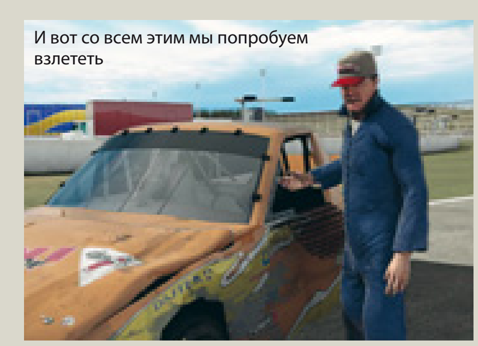


Need for Speed: Most Wanted **ДПК 1/2006**
TrackMania Sunrise **ДПК 7/2005**

упоминания заслуживает заявленная разработчиками система повреждений – ее просто нет! Если карт либо другой болид с открытыми колесами можно разбить о стену, сломать его подвеску или проколоть шину, то в остальных случаях во все стороны разлетаются квадратики, по цвету не имеющие ничего общего с окраской автомобиля, но на вашей машине нет ни малейших следов повреждений. Зачем вообще нужна возможность тонкой настройки характеристик авто, если она никак не влияет на его поведение на трассе. Как говорила Алиса – «все страньше и страньше».

Геймплей. Позвольте спросить, кто придумал открывать доступ к турнирам в режиме профессиональной карьеры только после прохождения некоторого количества этапов в этом классе в мировом турне? Если игрок не любит, к примеру, раллийные гонки, а предпочитает Формулы, то чтобы сразиться в чемпионате Open Wheel, ему все равно необходимо пройти по лесенке абсолютно разных классов.

Из-за этих недоразумений играть в TOCA Race Driver 3 становится неинтересно уже через пару часов. Похоже, в Codemasters сейчас больше заняты издательством проектов и постепенно забывают об искусстве их разработки.



И вот со всем этим мы попробуем взлететь

Паспорт

Жанр аркадный автосимулятор
Разработчик Symphony Games
Издатель «1С»
Web-сайт games.1c.ru/expedition_trophy/

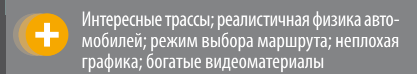
Symphony Games
Молодая киевская компания, образованная около года назад. За 7 с половиной месяцев 8 человек сделали свою первую игру – «Экспедиция-Трофи: Мурманск–Владивосток». Впечатляющий дебют. Так держать!
Игры нет
Проекты «Экспедиция-Трофи: Мурманск–Владивосток 2»
Web-сайт symphony-games.com

Вердикт

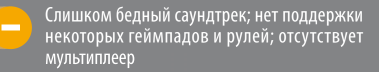


Лучший из автосимов, созданный на просторах СНГ, и просто хорошая игра

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★



Интересные трассы; реалистичная физика автомобилей; режим выбора маршрута; неплохая графика; богатые видеоматериалы



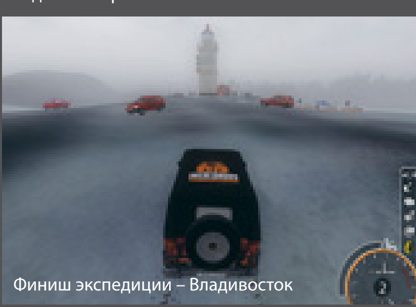
Слишком бедный саундтрек; нет поддержки некоторых геймпадов и рулей; отсутствует мультиплеер

Формула игры

Xpand Rally + Сибирь = **«Экспедиция-Трофи: Мурманск–Владивосток»**



Каждый выбирает по себе…



Финиш экспедиции – Владивосток



Special FX



Снега…

«Экспедиция-Трофи: Мурманск–Владивосток»

Олег Данилов

До сих пор поездить по заснеженным трассам, почувствовать все прелести гололеда, ограниченной видимости и замерзших проселочных дорог мы могли только во время скандинавских этапов WRC в разнообразных симах этого вида спорта. Знаменитые ледовые гонки Andros Trophy вообще моделировались лишь однажды. Слава богу, нашлись люди, сделавшие настоящее экстремальное ралли – киевляне из Symphony Games по заказу «1С» подготовили проект «Экспедиция-Трофи: Мурманск–Владивосток», посвященный одноименному уникальному состязанию.

«Экспедиция-Трофи» – самая протяженная в мире трансконтинентальная гонка на внедорожниках. 16 тыс. км по России, у которой, как известно, две беды… Аркадный симулятор «Экспедиция-Трофи» в целом повторяет реальный маршрут, начинаясь у Мурманского маяка и заканчиваясь у Владивостокского. Всего в игре шесть больших этапов, на прохождение каждого из них вы потратите от 25 до 40 минут. Этапы разбиты на шесть–двенадцать участков, изобилуют развилками и дополнительными заданиями. Игрок волен самостоятельно решать, по какой дороге ехать и какие задания выполнять. Главное – пройти этап, уложившись в отведенный срок, и набрать при этом положенное количество очков. С учетом того, что машины во время заездов бьются, а посетить все участки вы просто не успеете, выбор маршрута очень важен. Это, пожалуй, самое интересное нововведение Symphony Games, надеемся, данная идея получит развитие в следующих проектах студии.

Взяв за основу движок аркадного раллийного симулятора Xpand Rally (по совместительству engine шутера Chrome), ребята кардинально переработали физику машин и нарисовали изумительно красивые зимние пейзажи. Конечно, цветовая палитра игры несколько зажата (в основном белый, синий и все оттенки серого), но что вы хотите от заснеженной русской глубинки? Трассы получились интересные и довольно разнообразные (хотя некоторые куски явно повторяются), особо стоит отметить спецучастки (по одному на каждый этап), где вам предстоит гонятся за поездом, ездить по льду (Ладога, Байкал) и т. д. Физика впечатляет – действительно чувствуются и масса внедорожника, и все особенности движения по скользким поверхностям. Нарекания вызывают разве что поведение машины на малых скоростях, имитация замерзшей грязи и «обработка» сугробов на обочинах трассы. В остальном – просто великолепно. Перед гонкой часть параметров автомобилей можно настраивать, и эти установки на самом деле влияют на поведение авто, которые, кстати, отличаются друг от друга по проходимости и приемистости (всего около десятка моделей, увы, не лицензированных, но похожих на прототипы).

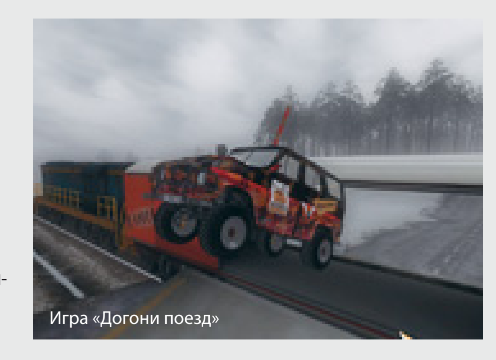
Графика «Экспедиции-Трофи» в связи с использованием Chrome engine близка к Xpand Rally, поддерживаются разнообразные постэффекты в видеоповторах. Звуковое сопровождение неплохое, а вот мелодий слишком мало – во время длинного заезда это хорошо заметно.

И хотя «Экспедиция-Трофи» весьма короткая (6–7 часов на все про все), за счет возможности выбора маршрута и большого количества машин ее replayability высока. Жаль только, мультиплеера нет. Надеемся, он появится в «Экспедиции-Трофи 2».

Другие хорошие ралли



Cross Racing Championship 2005 **ДПК 8/2005**
Richard Burns Rally **ДПК 10/2004**



Игра «Догони поезд»

Бета антитеррор

The Regiment

Максим Капинус

Паспорт



Жанр first person shooter
Разработчик Kuju Entertainment
Издатель Konami
Web-сайт www.konami-regiment.com

Kuju Entertainment
Kuju Entertainment разрабатывает игры не только для ПК и приставок, но и для мобильных телефонов. Лондонский филиал специализируется на продуктах в жанре action с сильной тактической составляющей.
Игры Battalion Wars, EyeToy: Play 3, LMA Professional Manager 2005, Club Football 2005, Crescent Suzuki Racing, GT-R400, Reign of Fire, Warhammer 40 000: Fire Warrior, Fireblade Train Simulator
Проекты Rail Simulator, Pilot Academy
Web-сайт www.kuju.com

Вердикт

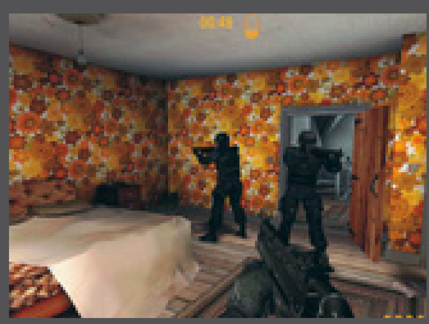


Все хотят делать tactical action, но не все умеют

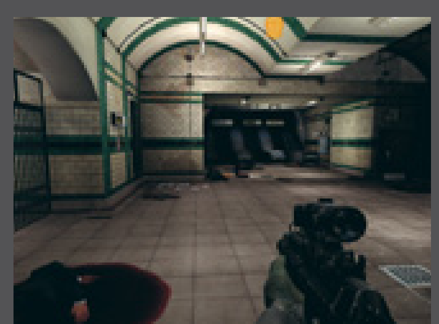
Графика	
Звук	
Играбельность	


Отсутствие прицела и упрощенный HUD в режиме симулятора


Нет возможности планирования операций и выбора амуниции; ужасный AI; посредственная графика



К этим обоям, пожалуй, подойдут ярко-фиолетовые гардины



Кошмары лондонского метро



Это Глот с планеты Катрук!

Борьба с терроризмом – тема модная и многообещающая. Поклонников истинных законодателей жанра вроде серий Rainbow Six и SWAT предостаточно, и пока что они еще не насытились выпущенными играми tactical action. Однако качество исполнения таких проектов начинает настораживать, поскольку все меньше компаний задумываются о тщательной проработке вооружения, реалистичной тактической составляющей, симпатичной графике...

Назвать The Regiment симулятором спецназовца язык повернется не у каждого. Усатый дядька в форме SAS в предмиссионных брифингах добавил колориту, но на игровой процесс, к сожалению, повлиять никак не смог. Попытка показать реальные эпизоды с захватом террористов и освобождением заложников провалилась.

Кто знает, может быть британская SAS именно так и решает проблемы с преступностью, но, честно говоря, отсутствие какого-либо планирования ошарашивает. Чем и как орудовать в процессе миссии, тоже решать не нам – скорее всего, арсенал будет состоять из MP5 в одной из модификаций, дробовика для выноса дверей, небольшого пистолета-«погремушки» и нескольких гранат для устрашения. Если кто в кино видел оптоволоконные камеры наблюдения или электронные отмычки – не умничайте вслух, тут о таком не знают.

Операции по захвату просты до невозможности. Надо всех убить или, в крайнем случае, покалечить. Заковывание полумертвого подозреваемого в наручники позволяется, но не поощряется – счет идет на минуты, и тратить время на такие формальности не стоит. Только разок пальнем для верности, чтоб уже точно не встал, и побежим дальше. С патронами у английских спецслужб туговато, поэтому разработчики в своих текстовых подсказках рекомендуют подбирать с убитых противников более мощное оружие. Антитеррористическая операция превращается в балаган буйнопомешанных, когда в руки спецназовцу попадает крупнокалиберный пулемет.

Искусственный интеллект, наверное, отрезали случайно вместе с системой планирования. Негодяи, как правило, прячутся за мониторами компьютеров или покорно ждут своей участи возле заложников. Можно полчаса наблюдать в открытый дверной проем за тем, как террорист-неудачник истязает жертву, совершенно не обращая внимания на собравшуюся публику в темно-синих костюмах с автоматами. Коллеги по команде, кстати, также не наделены должным умом, поэтому в большинстве случаев толпятся под ногами и орут на заложников.

Мизерное количество заданий разработчики попытались компенсировать несколькими вариантами их прохождения. Получилось с двадцатого раза за группу Blue One? Теперь поиграем за Blue Two, которая атакует с другого входа. Нельзя сказать, что это вносит разнообразие в геймплей, поскольку архитектура уровней однотипна и довольно убога. Как, впрочем, и вся игра в целом.

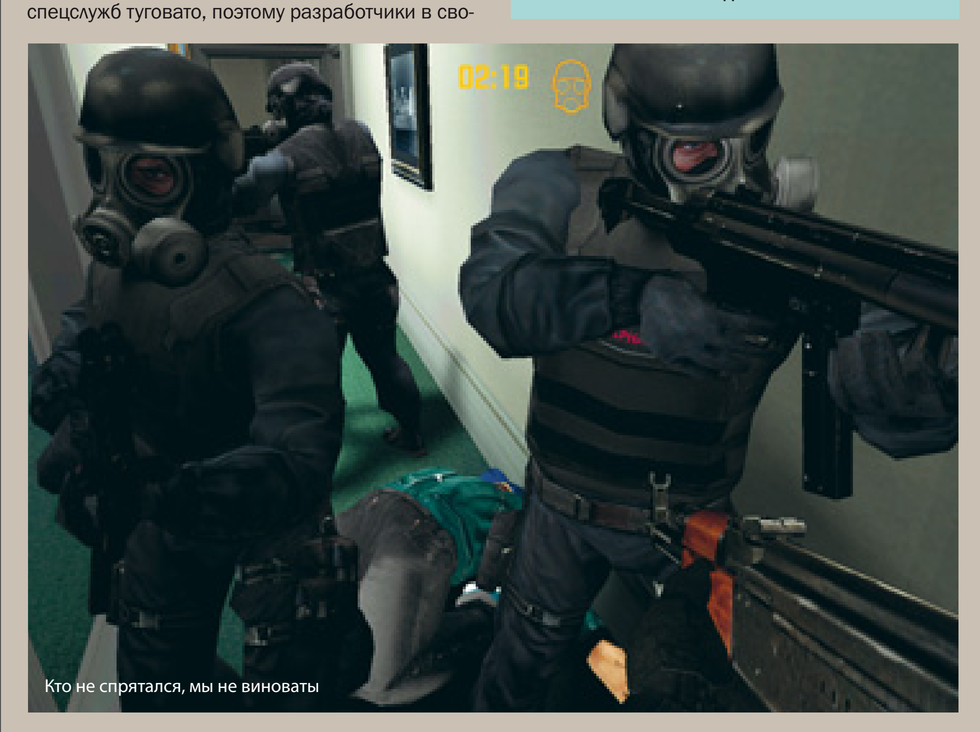
Формула игры

SWAT 4 + Rainbow Six 3 + аркада =
The Regiment

Серьезные тактические игры о работе спецназа



SWAT 4 **ДПК 5/2005**
Rainbow Six: Athena Sword **ДПК 5/2004**



Кто не спрятался, мы не виноваты

Догнать за 60 секунд

Crashday

Янош Грищенко

Если вы не видели Burnout хоть раз в жизни, считайте, что прожили ее зря. Однако отчаиваться все же не стоит. Бесценные годы, быть может, вовсе не потеряны, особенно учитывая тот факт, что каждый второй разработчик автомобильных аркад пытается сделать свою игру по образу и подобию Burnout (каждый первый хочет, чтобы было похоже на Need for Speed). В 99% ничего не получается. Хотя Moon Byte Studios таки ухитрилась создать оригинальный проект, имеющий, однако, некоторые заимствованные элементы. Не высший пилотаж, конечно, но в качестве burnout-заменителя для ПК сгодится.

Ведь что нужно для полного счастья человеку, души не чающему в автомобильных аркадах? Верно – скорость повыше, трассы покрасивее, машинок побольше и чтобы после столкновения их можно было пустить разве что на производство консервных банок. Распишитесь и получите Crashday.

Главная фишка игры – это именно возможность сделать с собственной машиной то, от чего у настоящего автомобилиста с соседней стоянки может случиться сердечный приступ. Moon Byte, как и некоторые другие компании (а-ля Davilex), пошла традиционным путем: чтобы не платить производителям авто деньги за лицензию, все транспортные средства в игре лишь напоминают очертаниями реальные прототипы. Хотя не узнать в noname-кузове какую-нибудь Lamborghini Diablo весьма затруднительно.

Машины действительно взрываются, разбиваются, ломаются, сплющиваются и становятся похожими на гармошку. При этом степень повреждений напрямую зависит от точки удара (боковое столкновение наносит больше вреда) и типа объекта. Но выглядело бы это все весьма банально и обыденно, если бы не система апгрейдов и вооружение, которое позволяется устанавливать на ваш автомобиль. Помимо полезных (броня) и не очень (винил для услады глаз) безделушек, можно приобрести ракеты и minigun. Стоит ли говорить после этого, что во время любой гонки уровень адреналина в крови повышается в сто тридцать раз? Тем более что благодаря хорошему AI противники весьма недурно используют свое вооружение.

Что касается режимов игры, то даже Burnout может позеленеть от зависти и злости – их много, и все они разные. Если простая гонка на обвешанных милитаристскими прибамбасами машинах, на которые Джеймс Бонд не глядя махнул бы свой Aston Martin, увлечет не всех, то силовые режимы превращают автоаркаду едва ли не в шутер. Закройте глаза и представьте Unreal Tournament 2004 на колесах, после чего включите ПК и запустите Crashday – никакой разницы, правда? Количество спецэффектов на квадратный сантиметр экрана переходит при этом все возможные границы.

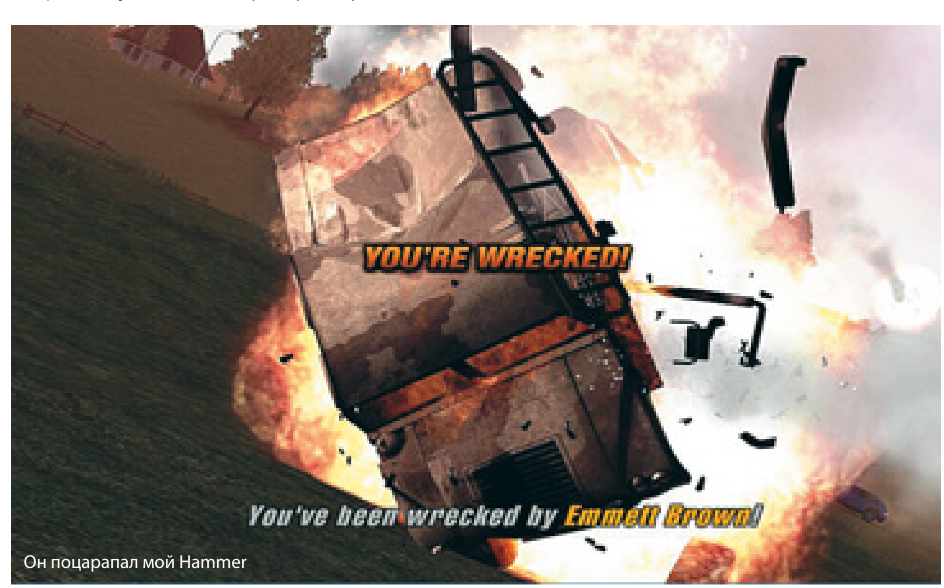
Теперь о минусах: слишком просто и слишком мало. Поясняю. Качество картинки могло бы быть повыше, да и детализации машинам и окружающим просторам явно не хватает. А мало потому, что весь режим карьеры вы проходите за 3 часа, после чего наблюдаете быстро уходящие за верхнюю кромку монитора титры. Господа хорошие немецкие разработчики, это, как ни крутите, не демо-версия, а полноценный релиз. Зато в мультиплеере начинается настоящее веселье.

Обязательно сравните с 

Need for Speed: Most Wanted **ДПК 1/2006**
Burnout: Revenge **ДПК 10/2005**
FlatOut **ДПК 12/2004**

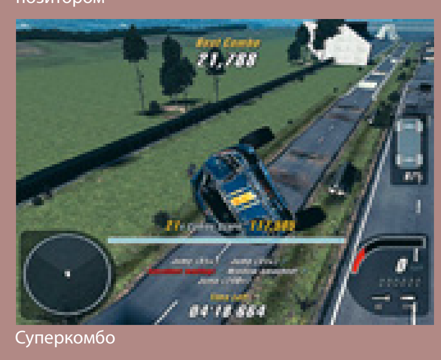
Формула игры

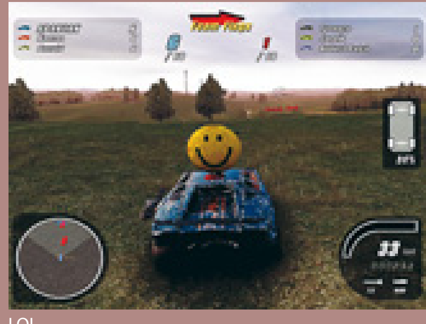
FlatOut + Bumper Wars = **Crashday**



Он поцарапал мой Hammer


Неравная схватка с именитым голливудским композитором


Суперкомбо


LOL

Паспорт 

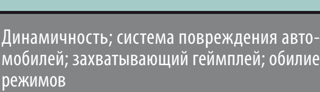
Жанр аркадный автосимулятор
Разработчик Moon Byte Studious
Издатель Atari
Web-сайт www.atari.com/crashday

Moon Byte Studious
Moon Byte Studious – немецкая компания, разрабатывающая игры для ПК и консолей. Crashday является ее первым серьезным проектом. Хотя, если говорить начистоту, делалась игра совместно с другой конторой, Replay Studios.
Игры нет
Проекты не объявлены
Web-сайт www.moonbyte.de

Вердикт 

Если вы любите быстро ездить, много стрелять и красиво взрываться

Графика ★★★★★
Звук ★★★★★
Играбельность ★★★★★


Динамичность; система повреждения автомобилей; захватывающий геймплей; обилие режимов


Не слишком детализированная графика; музыкальные треки на любителя; примитивные апгрейды; игра невероятно короткая

Паспорт

Жанр arcade/fighting
Разработчик The Collective
Издатель Atari
Web-сайт www.atari.com/gettingup

The Collective
Компания была основана в 1997 г. усилиями трех человек. Разрабатывает игры для ПК и консолей, причем весьма успешно.
Игры Wrath Unleashed, Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith, Star Trek: Deep Space Nine – The Fallen, The Movie Collection, Indiana Jones and the Emperor's Tomb, Buffy the Vampire Slayer
Проекты не объявлены
Web-сайт www.collectivestudios.com

Вердикт



Фанатам граффити крайне рекомендуется. Всем остальным – по желанию



Графика	★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★


Хорошая боевая составляющая; strong language; различные бонусы; атмосферность


Неудобная камера; слегка однообразный геймплей; музыка на любителя; слабый AI



В игре разрешается мутузить полицейских



Лежать, бояться!



Дискуссия с представителями местной интеллигенции

...и даже больше

Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure

Янош Грищенко

Граффити на Западе давно стали определенного рода субкультурой. Для большинства их адептов надпись на бетонной стене может быть во сто крат ценнее, нежели подлинник Ван Гога или Дали в музее искусств. Поэтому, если вы имеете дело с красками исключительно когда придаете приличный вид забору в деревне или на даче, советую не тратить время на чтение нескольких последующих абзацев и занять себя более полезным делом.

Marc Ecko's (по возможности не путать с именем-фамилией модельера) Getting Up – игра на первый взгляд абсолютно нишевая. По сути, она может быть интересна только тем людям, которые в перерывах между метаниями по точкам «рынок – граффити-тусовка – рынок» успевают еще забежать домой и включить ПК. Тут уж человеку искушенному есть где оторваться. Ведь буквально весь игровой процесс, все задания и миссии сводятся в конечном счете к одному: нарисовать, разрисовать, зарисовать, замазать, наклеить. Сюжет рассказывает о молодом любителе граффити, который ради своей мечты прославиться готов покрыть толстым слоем краски родной мегаполис. Сама же игра вполне может сойти за виртуальный учебник для начинающих «граффитчиков». Здесь необходимо тщательно следить за равномерным нанесением краски, так как если передержать баллончик на одном месте дольше, чем положено, то на надписи появятся подтеки; баллончик нужно регулярно встряхивать – без этого теряется сила струи краски; можно выбирать стили надписей и рисунков и т. д. и т. п.

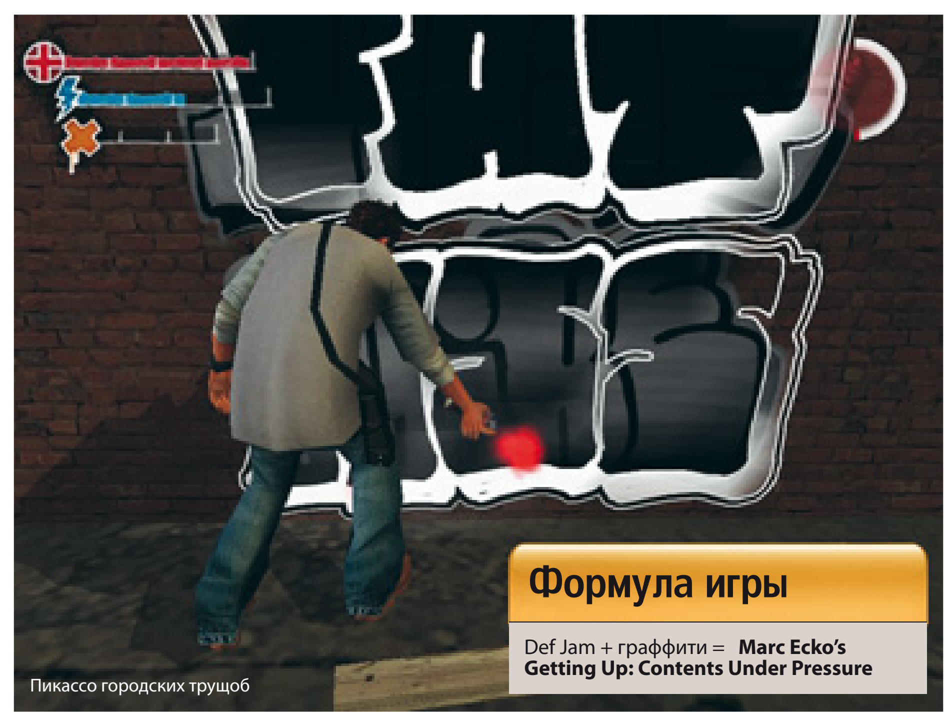
И было бы все банально, просто и очевидно, если бы не другая сторона Marc Ecko's Getting Up. Разработчики из The Collective добавили в игру еще и элементы файтинга. Причем если на PlayStation 2 (где игра также благополучно существует) разными «бранзулетками» никого не удивишь, то на ПК представители этого жанра не такие уж и частые гости. А ведь причина для драки есть – Марка на каждом шагу подстерегает опасность. Спокойно разрисовать стену ему то и дело мешает почти все: члены конкурирующих банд, полицейские, охранники и даже камеры наблюдения. Более того, ничем не примечательные педестриане, заметив главного героя с баллончиком в руке, иногда совсем не прочь поднять ор на всю улицу и позвать на помощь блюстителей порядка. В таких вот ситуациях и пригодятся навыки кунг-фу (интересно, откуда неблагополучный парень из гетто знает боевые искусства?). Приятное впечатление оставляет и то, что схватки с противниками не сводятся к банальным ударам руками и ногами. Кроме этого, имеются различные блоки, захваты, несколько видов комбо, а также возможность пользоваться подручными средствами в виде оружия. В игре есть и чистой воды аркадные элементы: лазанье по трубам и парапетам, задания на время.

Негативных моментов также достаточно. Плохонький искусственный интеллект, малодетализированная графика (хотя обставлено все атмосферно – этого не отнять) и весьма однообразный геймплей портят общее хорошее впечатление от игры.

Аналогов, в принципе, нет, но посмотрите также



Def Jam Fight for NY **ДПК 12/2004**
Indiana Jones and the Emperor's Tomb **ДПК 5/2003**



Пикассо городских трущоб

Формула игры

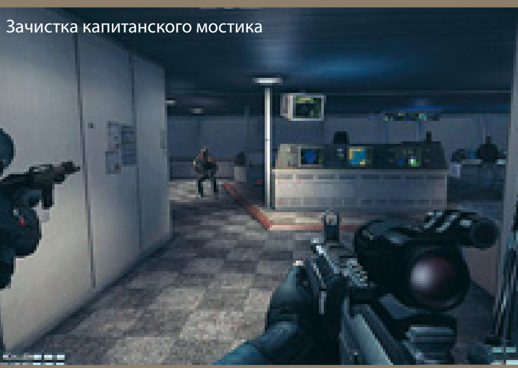
Def Jam + граффити = **Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure**

Мочить в сортирах

Rainbow Six: Lockdown


Подготовка к штурму


Ирония судьбы:
его подстрелили в больнице


Зачистка капитанского мостика

Янош Грищенко

Если бы еще два-три года тому назад кто-нибудь сказал, что Red Storm Entertainment станет аркадой, я бы рассмеялся ему в лицо и привел пару сотен аргументов, почему этого не может случиться никогда. Но, как говорил известный персонаж: «Never say never again»... Сейчас, сидя перед монитором и печально глядя на ярлык Rainbow Six: Lockdown, пытаешься недоуменно понять, зачем разработчикам некогда необъятно глубокой, неординарной серии тактических симуляторов надо было изменять традициям, с усердием хоронить свои достижения, достигнутые годами кропотливого труда, чтобы в итоге новая часть их сериала скатилась до уровня какого-нибудь Close Combat: First to Fight?

Вспомнить хотя бы предыдущий эпизод Rainbow Six – Raven Shield. Тогда казалось, что это предел мечтаний любого почитателя серии. Как ни парадоксально, он им и остался. Ибо новейшая игра, Rainbow Six: Lockdown, ориентирована скорее на фаната аркадных стрелялок, но уж никак не на почитателя тактических шутеров. В погоне за длинным долларом Red Storm искромсала практически все, что некогда принесло ее играм уважение поклонников и выделяло среди прочих производителей поделок «на тему».

Трагедия первая, функциональная. Забудьте о таком понятии, как тактическое планирование. Оно кануло в Лету. То, что в Raven Shield заставляло тратить часы на подготовку эффективного прохождения каждого задания, в Lockdown отсутствует по определению. Спору нет, большинством игроков данные функции не использовались, но ведь это было совсем не обязательно.

Трагедия вторая, тактическая. В вашем распоряжении находится только одна команда спецназовцев в составе трех человек, потому что две – это уже много. Вместе с исчезнувшими brothers in arms пропали и все возможности, а также преимущества, которые они давали: нельзя атаковать противника с фланга, нельзя одновременно штурмовать помещение через несколько входов, нельзя организовать прикрытие при отступлении к точке эвакуации...

Трагедия третья, дизайнерская. Так уж повелось, что практически в любой серии Rainbow Six были карты, сразу становившиеся классикой и вызывавшие восторг фанатов. Lockdown – это, полагаю, первая часть, с которой подобного не произойдет. Все уровни выглядят, словно в чахленьком аркадном FPS: «точка старта – точка финиша»; команду постоянно гонят только вперед, а каждая локация разделена ненавистной линией подзагрузки на несколько более мелких. Теряется целостность мира (на одном и том же уровне вас могут долго мурыжить по каким-то поселкам, а потом сразу же загнать в подземелье), исчезает всякое желание проходить задание снова.

Трагедия четвертая, интеллектуальная. Искусственный интеллект ни напарников, ни противников не поддается описанию – он кажется ужасным. Ни о какой реалистичности поведения и речи быть не может (в Raven Shield AI действовал более, что ли, человечно). Напарники все время мешают, толпятся в узких проходах, бросают гранаты себе же под ноги и вообще вытворяют дикие вещи. О противниках и говорить не приходится – они могут стоять спиной, не реагируя на отдыхающих рядом спецназовцев, или бездумно поливать вас очередями из автомата с расстояния в сто метров и даже не удосужатся укрыться, когда вы начинаете вести ответный огонь.

Трагедия финальная, вселенская. Из-за вышеуказанных (и неуказанных) недостатков сломался уникальный геймплей, присущий некогда легендарной серии. Теперь это всего лишь обычный шутер, безусловно, с eye-candy-графикой и неплохой анимацией персонажей. Что касается тактических приемов, то они ограничиваются выбором оружия для членов команды (типы бронежилетов, разнообразные датчики попросту отсутствуют) и возможностью отдавать им некоторые приказы посредством выпадающего меню с коротким перечнем доступных пунктов, пригодных в основном только для штурма помещений.

Поклонникам тактических шутеров, если они хотят окончательно потерять веру в человечество, остается дождаться Ghost Recon: Advanced Warfighter, делавшейся в соседней с Lockdown комнате.

Паспорт



Жанр first person shooter
Разработчик Red Storm Entertainment
Издатель Ubisoft
Web-сайт www.rainbowsixgame.com/uk/lockdown

Red Storm Entertainment
Ветераны игровой индустрии, сделавшие себе имя на высококачественных тактических шутерах. Практически все игры Red Storm базируются на произведениях Тома Клэнси, и это неудивительно – писатель был совладельцем студии.
Игры серия Tom Clancy's Rainbow Six, Tom Clancy's Politika, серия Tom Clancy's Ghost Recon, The Sum of All Fears и др.
Проекты Ghost Recon: Advanced Warfighter
Web-сайт www.redstorm.com

Вердикт ★★★★★

Не для слабонервных поклонников Rainbow Six

Графика 
Звук ★★★★★
Играбельность ★★★★★





+ Графика; анимация

– Аркадность; искусственный интеллект; дизайн уровней; отсутствие возможности планирования миссий; убран второй отряд; очень слабые тактические элементы

Формула игры

Rainbow Six: Raven Shield + Delta Force = **Rainbow Six: Lockdown**

Лучше вспомните былое 

Rainbow Six: Raven Shield
Rainbow Six: Athena Sword **ДПК 5/2004**

Tycoon City: Бобруйск

Tycoon City: New York

Роман Оберемко

Немного перефразируя слова Остапа Бендера, можно сказать: «Нью-Йорк будет переименован в Бобруйск, а Бобруйск – в Олд-Йорк».

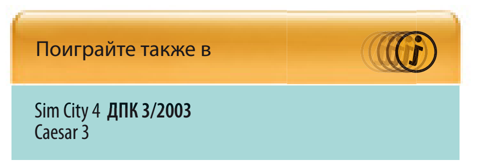
Уже давно игровая индустрия не баловала нас симуляторами градостроительства, последним проектом такого плана был Sim City 4 в январе далекого 2003 года. И пока мы томились в ожидании пятой части культового сериала, как-то незаметно подкралась игра под названием Tycoon City: New York. По всей видимости, лавры Maxis, давно уже утвердившейся на вершине Олимпа, не давали спокойно спать программистам из студии Deep Red Games, и те, недолго думая, выдали на-гора свое видение экономического симулятора города.

Вначале игра производит довольно приятное впечатление – качественная картинка, драйвовая музыка, возможность использования своей фотографии как аватара персонажа. Но затем, буквально через пару минут, появляется разочарование. Во-первых, никакого выбора игроку не дают – вот вам самый старый район Нью-Йорка, включающий несколько кварталов, но почему-то с уже готовыми современными постройками, и делайте что хотите. Очень интересно видеть город размером с небольшое придорожное селение, однако с высотными зданиями и под гордым названием Нью-Йорк... Новые районы игроку открываются только через определенное время после выполнения необходимого количества заданий. Сами квесты не слишком разнообразны – двое подростков жалуются, что им некуда пойти на дискотеку, готичная барышня (Goth Girl) сетует на то, что в городе нет магазинов нижнего белья, и вам во что бы то ни стало нужно открыть даже не один, а целых два таких бутика. И все остальное в том же удручающем духе: построить то, модернизировать это, улучшить парк, чтобы туда начали ходить люди, и т. д.

По сегодняшним меркам назвать качественными изображения в Tycoon City: New York както даже язык не поворачивается. Все постройки практически одинаковы, отличаются только вывески и причудливые элементы дизайна. Смешно сказать, но Sim City 4 2003 года выглядит намного красивее, чем творение Deep Red Games.

Если в меню мелодия просто ошеломляет своим драйвом, то в самой игре этого нет и в помине. Весь звуковой ряд состоит из завывания ветра или гула уличной толпы и автомобилей. Правда, если приблизиться к какому-либо строению, можно услышать, что происходит внутри.

Геймплей надоедает своим однообразием и незатейливостью уже через десять-пятнадцать минут. Весь смысл в том, чтобы возвести определенные сооружения по требованию некоторых жителей и, естественно, заработать денег. При этом каждый раз игроку даются два типа бонусов: один из них позволяет выкупать замороженные эксклюзивные стройки, а второй тратится на улучшение внешнего вида домов и рекламу. Недоступность сразу всего Нью-Йорка для застройки, запрет на возведение многих зданий в разных районах и однотипные задания производят очень неприятное впечатление. Остается только дожидаться Sim City 5 и надеяться, что Maxis опять подарит нам хит.



Поиграйте также в

Sim City 4 ДПК 3/2003
Caesar 3



Паспорт

Жанр экономическая стратегия
Разработчик Deep Red Games
Издатель Atari
Web-сайт www.atari.com/tycooncity

Deep Red Games
Студия создана в 1998 г. Кливом Робертом (Clive Robert). Первый проект увидел свет в марте 2000 г. Это был RISK II – попытка, кстати, довольно удачная, перенести настольную игру в компьютерный мир.
Игры Heart of Empire: Rome, Beach Life, Monopoly Tycoon, RISK II, Seaworld, Seaworld 3D, Vegas: Make It Big!
Проекты нет данных
Web-сайт www.deepred.co.uk

Вердикт



Неуклюжая попытка скрестить Sim City и The Sims и потеснить на вершине Олимпа Maxis

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★


Неплохая экономическая модель


Слабая графика; отвратительный звуковой ряд; неудобная камера


Птичку жалко


Вот это мой размерчик

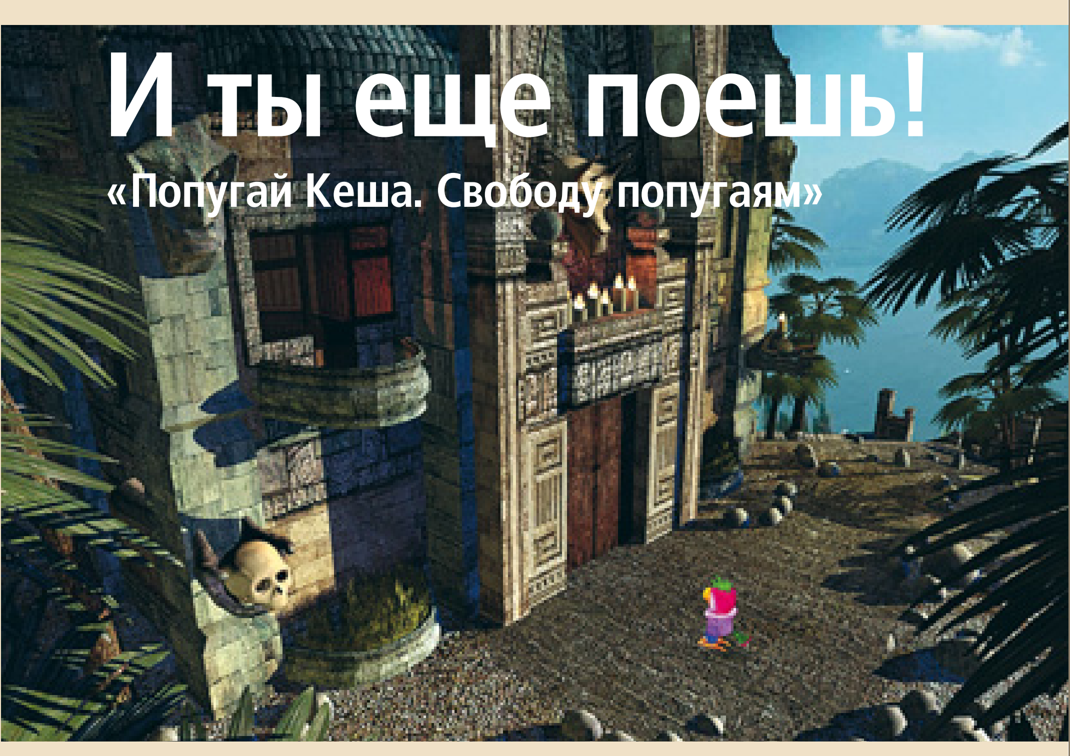

Вечер на Крещатике



Формула игры

(Sim City + The Sims + New York) / 10 =
Tycoon City: New York

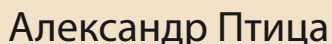
А жизнь-то кипит



И ты еще поешь!

«Попугай Кеша. Свободу попугаям»

Александр Птица



Нет, главный герой игры – небезызвестный попугай Кеша – вокальными способностями никогда не отличался, да и по сюжету петь ему не придется. Просто фразу из анекдота, вынесенную в заголовок, навеяло сольное выступление главного злодея, повинного в массовом исчезновении попугаев. И не где-нибудь, а в солнечной Бразилии, где так много диких обезьян. Кстати, не сомневайтесь – эту затертую до дыр фразу из знаменитого телефильма вы в игре услышите.

Вышесказанное проясняет, что сюжет не имеет никакого отношения ни к историям, знакомым по мультикам, ни к книжкам о Кеше, принадлежащим перу Александра Курляндского. Но заметим, что уважаемый писатель внимательно ознакомился со сценарием игры и дал добро.

Итак, непоседливый и говорливый Кеша из теленовостей узнал о тяжелом положении своих соплеменников в далекой южноамериканской стране. Решение помочь несчастным пришло мгновенно. Но, как водится, на пути к реализации столь благородной идеи стоит масса трудностей. Сначала нужно добраться до этой проклятой Бразилии. Поверьте, Кеша избрал для своего перемещения в пространстве весьма оригинальный способ. Затем последовало настоящее детективное расследование на месте. Ну и как результат – хеппи-энд, кстати, упоминавшийся главный злодей по имени Нон Мортос (бессмертный, однако) оказался не так уж и страшен. Более того, когда станет известна причина, побудившая его похищать попугаев и держать их под замком, вы даже немножко посочувствуете этому нехорошему, но в общем-то очень одинокому персонажу.

Безусловно, к небольшому проекту, рассчитанному на детскую аудиторию, каковым и является наш «Кеша», не стоит подходить с теми же мерками, что и к играм, скажем, класса «Сибири» и ее конкурентам. Поэтому наши звездочки в данном случае имеют несколько иной вес.

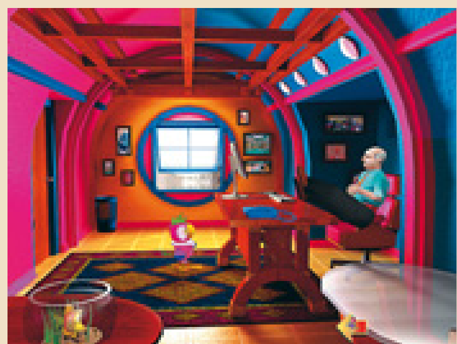
Модернизированный движок «13-го подвига Геракла» позволил повысить разрешение до 800×600, и это, конечно же, положительно повлияло на качество картинки. Говоря о графике, отмечу, что фоны локаций впечатляют намного больше, чем модели персонажей. И окрестности дома, где живут Кеша и его хозяин Вова, и далекое Рио-де-Жанейро, и восхищающий своей суровой красотой замок Нон Мортоса выполнены очень качественно.

Как вы уже поняли, сюжет игры интересен и в меру запутан. Головоломки вполне под силу геймерам младшего школьного возраста. К тому же диалоги Кеши с NPC содержат подсказки по поводу направления его дальнейших действий. Сбор нужных для выполнения задач предметов инвентаря не вызывает трудностей, ибо все активные объекты достаточно крупны и легко находятся без пресловутого пиксел-хантинга. Добавлю, что традиция детских адвентюр разбрасывать по локациям «кликабельные завлекалочки» сохранена и здесь, а вот без другой модной фишки – вставных мини-игр – разработчики решили обойтись.

Герои детских книг и мультфильмов в играх



«Трое из Простоквашино в поисках клада» ДПК 8/2005
«Падал прошлогодний снег» ДПК 5/2005
Серия «Ну, погоди!»



Будни бразильской желтой прессы



Крыса-консьержка – это что-то новенькое



А у нас во дворе... есть бабуся одна

Паспорт



Жанр детская адвентюра
Разработчик Spector Studio
Издатель «Фабрика Игр»
Web-сайт www.akella.com/ru/games/kesha

Spector Studio
Небольшая киевская компания, организованная в 2002 г. Специализируется на адвентюрах и небольших «заказных» играх. Запущенный в производство довольно масштабный проект «Мир пяти лун» был заморожен. В течение некоторого времени студия экспериментировала с портированием адвентюр для DVD-проигрывателей.
Игры «13-й подвиг Геракла»
Проекты нет данных
Web-сайт www.spectorstudio.com.ua

Вердикт ★★★★★

Детский квест с неожиданными поворотами сюжета

Графика	 ★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

\+ Хорошая мотивация конкретных квестов; неплохой сценарий; качественные декорации; отличная озвучка главного героя

– Игра очень короткая; не всегда корректное проигрывание видеороликов; текстурный разнобой

Формула игры

Иннокентий + много-много диких попугаев в неволе = **«Попугай Кеша. Свободу попугаям»**

Паспорт 

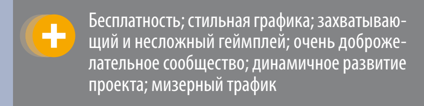
Жанр MMOG (massive multiplayer online golf)
Разработчик Ntreev
Издатель Gamefactory
Web-сайт www.albatross18.com

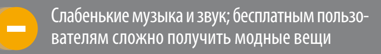
Ntreev
Корейская компания с офисом в Сеуле, работающая на локальном рынке с 1992 г. Первые 10 лет существования занималась созданием игр для ПК, в основном RPG. Сейчас переключилась на онлайн-проекты.
Игры Astonishia Story, Dark Story, Forgotten Saga, Steel Empire, Arcturus, Whiteday, Astonishia Story Remake, Trickster: Links to Fantasy
Проекты нет данных
Web-сайт www.ntreev.com

Вердикт 

Лучший онлайновый гольф для казуальных игроков

Графика	★★★★★
Звук	★★★★☆
Играбельность	★★★★★


Бесплатность; стильная графика; захватывающий и несложный геймплей; очень доброжелательное сообщество; динамичное развитие проекта; мизерный трафик


Слабенькие музыка и звук; бесплатным пользователям сложно получить модные вещи


Как прекрасен этот мир, посмотри…


В магазин за покупками


Модный парниша, между прочим, Segal



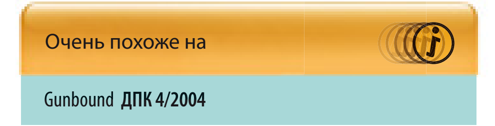
Олег Данилов

После долгой командной зачистки подземелья или убийства особо злого босса в какой-нибудь навороченной MMORPG душа порой просит чего-то простого, доброго и мирного. Одним словом, хочется отдохнуть. Теперь у любителей онлайновых развлечений появилось такое место для отдыха – MMOG (massive multiplayer online golf) под названием Albatross 18: Realms of Pangya.

Конечно, до знаменитого продукта имени Тайгера Вуда Albatross 18 как до неба, но многие элементы, отличавшие симуляторы гольфа пятилетней давности, здесь есть – подкрутки, выбор типов клюшек, физика поверхностей, деревья, учет силы ветра (включая воздушные туннели) и т. д. Имеются даже комбо-удары! Тем не менее игру освоит и маленький ребенок – рассчитана она в первую очередь на казуальных геймеров.

Кстати, именно поэтому в Albatross 18 такое дружелюбное сообщество – во время матча никто не будет смеяться над вами после неудачного удара, а наоборот, подскажут, какую клюшку взять и как правильно подкрутить мяч. Выражения ns (nice shot), gs (good shot), gl (good luck), tnx и ty (thanks) звучат чаще других. В отличие от многих онлайновых игр здесь всегда можно посмотреть пол соперника, и если вы видите на поле симпатичную анимешную девочку, в 90% случаев за нее играет женщина. Так что имеется большой простор для международного флирта (аккуратно, порой играют семейные пары).

Существует несколько вариантов соревнований – каждый сам за себя, командные (два на два), турниры, в которых принимают участие до 30 человек сразу. Попробуйте все и выберите подходящий. Имеется даже семейный режим – *hot site* на одном компьютере (правда, подключение к Интернету все равно понадобится).


Очень похоже на

Gunbound **ДПК 4/2004**

Формула игры

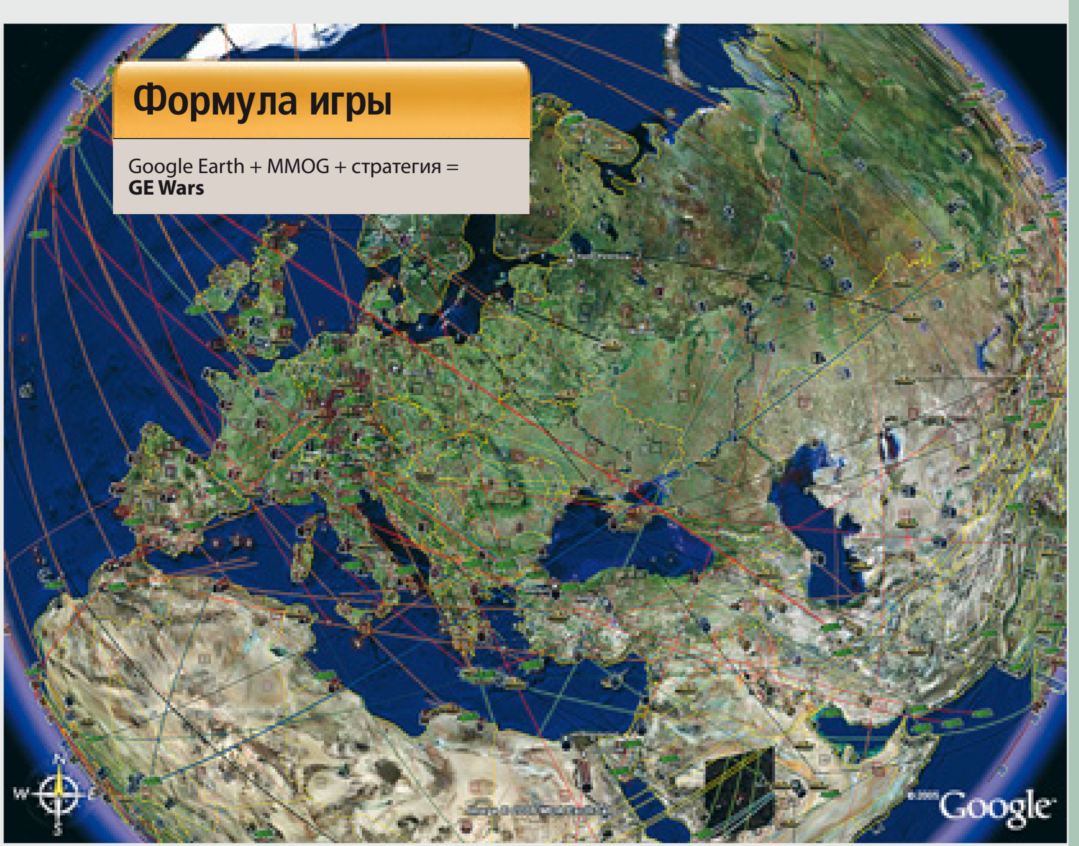
Гольф + онлайн + аниме =
Albatross 18: Realms of Pangya

Albatross 18 – полностью бесплатная игра, хотя многие предметы, улучшающие ваши параметры (наборы клюшек, модные мячи, рубашки, шляпы, кроссовки и пр.), а также бонусных персонажей и помощников можно купить только за вторую внутриигровую валюту – Cookie, которая приобретается за реальные деньги (курс на сегодня: $50 = 1000 + 100 Cookie). Первая валюта – Pang – зарабатывается во время матчей, но за нее продается далеко не все. Кстати, игра генерирует мизерный трафик – 200–300 KB в час.

В графическом плане Albatross 18 хороша. Может быть, персонажам и не хватает полигонов, зато анимешный стиль выдержан на все 100%, герои очень симпатичны, а локации интересны. Звуковое сопровождение, увы, не впечатляет, да и музыка быстро надоедает.

Английская версия Albatross 18 динамично развивается, каждые две недели появляются новые персонажи, вещи, поля, помощники и т. д. Игра рекомендуется абсолютно всем. Обещаю, не пожалеете.


Сестричка, у меня это…



Формула игры

Google Earth + MMOG + стратегия =
GE Wars

Войны Google

GE Wars

Олег Данилов

Предупреждаю сразу – это не первоапрельская шутка. Приколы вы найдете на соседних страницах, здесь все абсолютно серьезно.

Наверняка у любителей глобальных стратегических игр возникало желание получить в свое распоряжение настоящую Землю. Не условную модель, разбитую на регионы, а полноценный и по возможности «живой» глобус. И чтобы вместе с вами плечом к плечу за власть над планетой сражались реальные игроки, а не компьютерные противники. Радуйтесь – благодаря Google и группе энтузиастов теперь появилась такая возможность!

Структура знаменитого виртуального глобуса Google Earth позволяет добавлять любой пользовательский контент, слои и базы данных с помощью подключаемых kml-файлов. Именно эта особенность программы и пригодилась группе энтузиастов для создания стратегической игры, название которой родилось само собой – Google Earth Wars.

GE Wars – абсолютно бесплатный проект. Для того чтобы принять участие в онлайновой войне за Землю, вам необходимы: естественно, сама Google Earth, kml-файлы игры (загружаются с сайта *www.gewar.net*) и... безлимитный широкополосный доступ в Интернет. Если вы помните, Google Earth может генерировать до 200 MB трафика в час, свою лепту вносит и обмен данными GE Wars.

Формат KML не позволяет создать шикарное графическое оформление, поэтому все выглядит бедненько – простые плоские и трехмерные фигуры, условные обозначения баз, городов и армии. Собственно, в основном окне Google Earth игра только отображается, для управления служат окно *Places* со ссылками на kml-файлы и интернет-браузер, либо встроенный в программу, либо запущенный отдельно. Именно здесь показывается информация о вашей базе, городах, ресурсах и армиях, а также осуществляется их менеджмент. Еще один игровой инструмент – форумы GE Wars, где заключаются альянсы, строятся планы совместных действий и проводятся переговоры.

Как стратегия GE Wars позволяет добывать ресурсы, нападать на соседние города и базы, покупать войска и оружие. Все достаточно стандартно, но использование Интернета выводит дипломатию на совершенно новый уровень. Кстати, особо нам понравились проводимые Мастерами Игры состязания по поиску интересных локаций Google Earth – выполняя эти квесты, можно заработать дополнительные средства для развития. Для их решения необходимо быть виртуозом в области поиска в Сети (Google it!), уметь пользоваться Wikipedia, Google Map и другими Web-ресурсами и, естественно, обладать недюжинными познаниями в истории и географии.

GE Wars, конечно, может отпугнуть своей графикой, объемом трафика и общей сложностью. Как игре ей еще есть куда развиваться, но с нашей точки зрения это просто потрясающий концепт, задействующий все технологии Web 2.0.

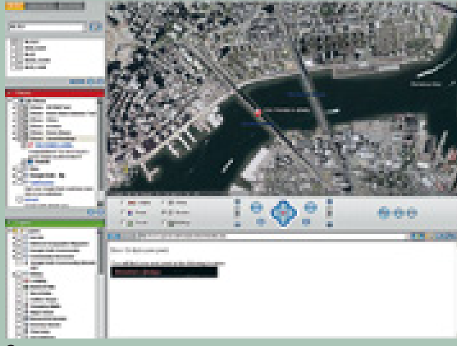
Посмотреть на Землю из космоса можно также в



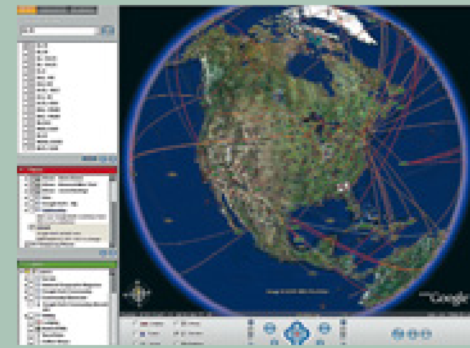
Windows Live Local **ДПК 2/2006**
NASA World Wind **ДПК 11/2005**



Битва за Украину началась



Охота за драгоценностями



В США войны особенно жестоки

Паспорт



Жанр глобальная MMO-стратегия
Разработчик/издатель GE Wars Team
Web-сайт www.gewar.net

GE Wars Team
Группа единомышленников из разных стран мира, загоревшаяся идеей создать действительно глобальную многопользовательскую стратегию на основе Google Earth. Увы, больше о людях, ответственных за GE Wars, ничего не известно.
Игры нет
Проекты нет данных
Web-сайт www.gewar.net/forums/

Вердикт



Как игра GE Wars, может быть, и не шедевр, но как концепция – заслуживает только похвалы

Графика ★★★★★
Звук ★★★★★
Играбельность ★★★★★



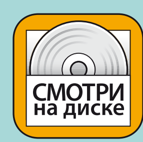
Настоящая Земля; тысячи игроков в онлайне; интереснейшие квесты и задачки



Примитивная графика; полное отсутствие звукового сопровождения; колоссальный трафик



Experimental Gameplay



Александр Птица

Весной 2005 г. стартовал проект Experimental Gameplay. Это детище студентов, принимавших активное участие в деятельности Центра развлекательных технологий в Carnegie Mellon University. Цель – создание прототипов новых форм геймплея, которые впоследствии можно будет использовать в реальных играх. Инициативная группа разработала свод правил. Они достаточно интересны, поэтому приведем их полностью:

1. Каждая из игр должна быть сделана в течение не более чем семи дней.
2. Каждая игра должна быть выполнена одним человеком.
3. Каждая игра должна вписываться в определенную тематическую рубрику, например «Гравитация», «Вихрь», «Растительность» и т. п.

В течение одного семестра ребятам удается создать около полусотни игровых концептов. Эта творческая группа стала известна уже далеко за пределами университета. Ее участников приглашают читать лекции на крупнейшей в индустрии Game Developers Conference, проходящей в Сан-Хосе. Им посвящают специальные материалы популярные игровые журналы, например PC Gamer. К проекту присоединяется все больше и больше людей из разных уголков США и других стран.

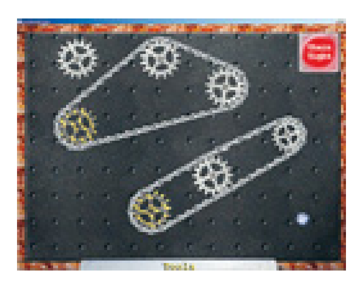
Мы уже знакомили вас с некоторыми образцами экспериментального геймплея в обзорах флэш-игр. За время, прошедшее с момента последней публикации, появились новые варианты реализации оригинальных идей. Наслаждайтесь.

Townsburgh PowerToy

★★★★★

Разработчик Phil Saltzman
Срок изготовления не указан
Объем 8,02 MB
Адрес загрузки www.experimentalgameplay.com/game.php?112447

Как название, так и содержание Townsburgh PowerToy убеждает нас в том, что это вовсе даже не игра, а игрушка – симпатичная забава с цепями, моторчиками и шестеренками. Какая-либо определенная цель здесь отсутствует как таковая. Дайте волю фантазии, манипулируя всеми запчастями. Добавляйте новые комплектующие, изменяйте их размеры и конфигурации, конструируйте невероятные механизмы и в свое удовольствие наблюдайте за их функционированием. Отличный способ расслабиться после напряженного рабочего дня.



Cosmic Balance

★★★★★

Разработчик Phil Saltzman
Срок изготовления 3 дня
Объем 6,22 MB
Адрес загрузки www.experimentalgameplay.com/game.php?112421

Еще одна работа Фила Зальцмана. На этот раз он попытался выразить в игровой форме некоторые философские идеи. Если быть более точным, то речь идет о даосизме и концепции инь-ян. Кстати, об этом напоминает и знаменитый символ, являющийся фоном на игровом экране. Задача балансирования энергии состоит в том, чтобы светлые шарики сосредоточить в левой части картинки, а темные – в правой. Кроме того, возможна энергетическая перекачка с перекраской элементов. В конечном итоге получается весьма неплохая забава на несколько минут во время обеденного перерыва.

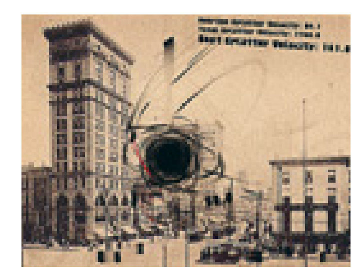


Attack of the Killer Swarm

★★★★★

Разработчик Kyle Gabler
Срок изготовления 2 дня
Объем 5,77 MB
Адрес загрузки www.experimentalgameplay.com/game.php?112368

Развлечение для тех, кто имеет тайные стремления повелевать стихиями и некоторую склонность к садизму. Игра может послужить и прекрасным способом расслабиться после нагоняя, полученного от начальства. К тому же в изобразительно-артистическом плане эта миниатюрка действительно очень атмосферна. Управляя вихрем, натравливаем его на фигурки ни в чем не повинных людишек. Можете догадаться, что получается в результате. Легкая музыка придает всему действу пародийный оттенок. Жаль только, что пока не предусмотрена таблица рекордов.



Big Vine

★★★★★

Разработчик Kyle Gabler
Срок изготовления нет данных
Объем 2,32 MB
Адрес загрузки www.experimentalgameplay.com/game.php?112436

По большому счету, это произведение и игрой-то назвать нельзя. Скорее мы имеем дело с неким концептом, который при умелом использовании может быть с успехом внедрен в какой-нибудь из будущих проектов. А пока остается наслаждаться процессом выращивания ветвистого дерева, а также периодическим его выкорчевыванием с последующим варьированием формы и размеров. Прекрасное средство для медитации и еще одно доказательство того, что у Кайла Гэблера (автора проекта) превосходное чувство стиля, а применение только черного и белого цветов нисколько не мешает восприятию.

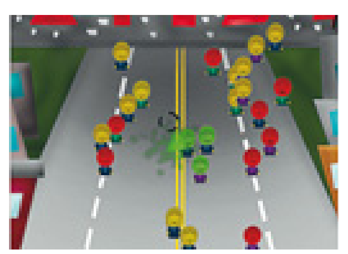


Civil Unrest

★★★★★

Разработчик Demetrius Jordan
Срок изготовления 1 неделя
Объем 9,89 MB
Адрес загрузки www.experimentalgameplay.com/game.php?112405

Потренировавшись на управлении воздушными потоками, Деметриус Джордан приступил к борьбе с массовыми гражданскими беспорядками. Средство усмирения разъяренных демонстрантов простое и традиционное – слезоточивый газ. Однако мишени достаточно мобильны, посему путем распыления отравы обезвредить многочисленных недовольных жизнью человечков, толпящихся на экране, не так-то легко. Руководителям предвыборных штабов на заметку: после некоторой доработки эта мини-игрушка может использоваться в избирательных кампаниях.

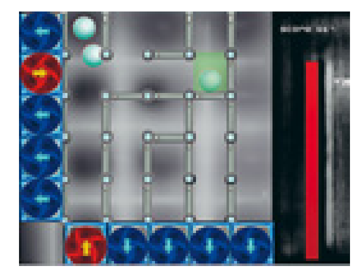


Flow Control

★★★★★

Разработчик Demetrius Jordan
Срок изготовления 3 дня
Объем 3,07 MB
Адрес загрузки www.experimentalgameplay.com/game.php?112401

Тема – воздушные потоки. Цель – перемещение шариков по некоему подобию лабиринта до финиша (цветного квадратика). Достичь желаемого результата можно путем манипулирования стенками лабиринта и управления воздушными потоками с помощью турбин, изменяющих направление вращения. Задача не такая уж простая, как кажется на первый взгляд, особенно в тех случаях, когда на игровом поле собираются несколько шариков, которые так и норовят двигаться не туда, куда им положено. Но побороть их своенравность все же иногда удается.

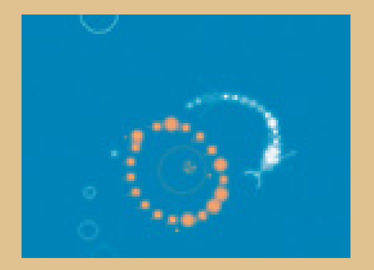


Flow in Games

★★★★★

Разработчик Jenova Chen
Срок изготовления нет данных
Объем 6,4 MB
Адрес загрузки intihuatani.usc.edu/cloud/flowing/

Хотя эта игра и не имеет отношения к сообществу Experimantal Gameplay из Carnegie Mellon University, мы включили ее в наш обзор по нескольким причинам. Во-первых, Flow – тоже студенческая работа. Во-вторых, в того, кто скажет, что в ней нет экспериментальности, я первым брошу камень. И, в-третьих, предупреждаю: с момента запуска игры реальность для вас перестанет существовать, а все помыслы будут направлены на кормление и обеспечение эволюционного развития некоего организма. Безусловный фаворит редакции «ДПК».

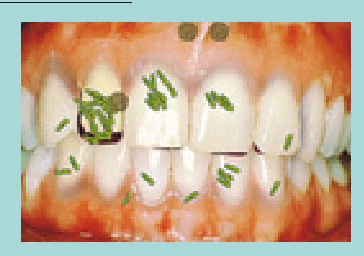


Tooth Decay

★★★★★

Разработчик Phil Saltzman
Срок изготовления 1 неделя
Объем 1,67 MB
Адрес загрузки www.experimentalgameplay.com/game.php?112410

Идею, заложенную в этой игровой миниатюре, вполне могут принять на вооружение рекламисты, у которых в клиентах ходят производители зубных паст, щеток и прочих средств ухода за полостью рта. Честно говоря, изобразительный ряд несколько натуралистичен и отнюдь не вызывает положительных эмоций. Зато картины разрушения зубов под действием бактерий, набрасывающихся на кусочки пищи и одновременно занимающихся полезным (для изготовителей паст) делом – расширением и углублением кариозных полостей, способны произвести неизгладимое впечатление на особо чувствительных пользователей.

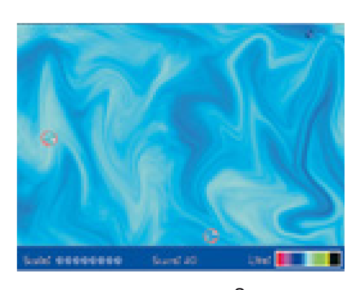


Musical Bubbles

★★★★★

Разработчик EGP2
Срок изготовления 4 дня
Объем 9,07 MB
Адрес загрузки www.experimentalgameplay.com/game.php?112431

Достичь успехов здесь суждено только тем, кто обладает музыкальным слухом. Вообразите: снизу вверх по игровому полю плывут пузырьки с нотами внутри. Если навести на любой из них курсор мыши, то спрятанная нота прозвучит. Задача в том, чтобы определить, входит ли она в гамму, представленную в нижней части экрана, и, руководствуясь результатами такого анализа, безжалостно лопать шарики, содержащие неподходящие звуки. Заметьте, каждый неверный шаг приближает игрока к надписи Game Over.



Паспорт

Жанр jRPG
Разработчик Game Arts
Издатель Square Enix
Web-сайт na.square-enix.com/games/grandia3

Game Arts
Японская компания-разработчик, основанная в 1985 г. и известная нашим игрокам в первую очередь по отличным ролевым сериалам Grandia и Lunar.
Игры Thexder, Silpheed, Gun Griffon, сериалы Grandia, Lunar
Проекты необъявленный проект для PS3
Web-сайт www.gamearts.co.jp

Вердикт 

Невероятно красивая jRPG с практически идеальной боевой системой

Графика ★★★★★
Звук ★★★★★
Играбельность ★★★★★

 Одна из лучших боевых систем; превосходная графика

 Посредственный сюжет во второй половине игры; линейность

Если вам нравится боевая система, посмотрите также 

Grandia Xtreme (PS2)

Формула игры

Grandia Xtreme + лучшая на сегодняшний день графика в jRPG = **Grandia III**

«Я дерусь, потому что… дерусь!»

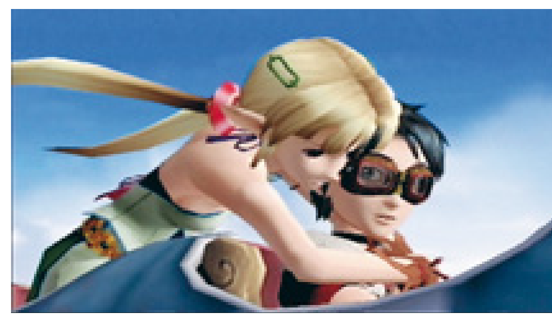
Grandia III

Сергей Светличный

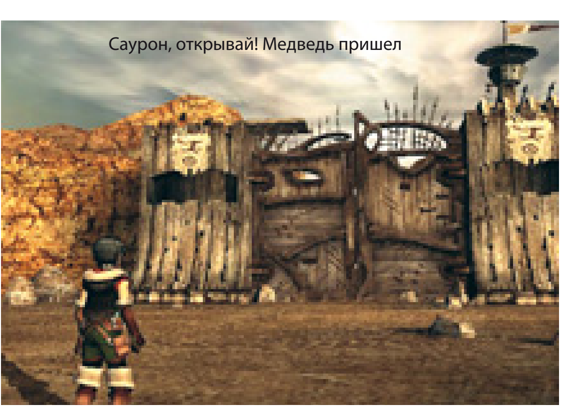
Любителям jRPG весь последний год живется несладко – игр в их жанре за это время вышло столько, что они буквально разрываются между проектами, каждый из которых тянет если не на бессмертную классику, то хотя бы на лучшую игру года. Dragon Quest VIII, Magna Carta, Radiata Stories, Tales of Legendia, Shadow Hearts 3 – это сокращенный список того, что издано за последние месяцы для PlayStation 2 и в обязательном порядке должно быть пройдено любым поклонником жанра.

Однако даже среди этих громких проектов предмет нашего разговора стоит особняком. Grandia III ждали так же, как ждут Final Fantasy XII (а некоторые – еще сильнее). Вышедшая четыре года назад Grandia Xtreme приобрела столь невероятную популярность, что в нее играют до сих пор, причем не только фанаты серии. Не отличаясь особой проработкой сюжета, она зато могла похвастаться великолепной боевой системой, которую мало кому удалось превзойти. Забегая вперед, заметим, что к этим немногим примкнула и Grandia III. Впрочем, о боевой системе поговорим потом – для начала следует сказать пару слов о сюжете. Почему так мало? Ну сколько сюжета, столько и слов…

Мы играем за парня по имени Юки, живущего в богом забытой деревушке на краю света. Юки не желает всю жизнь ковыряться в земле и, по мнению своих односельчан, «хочет странного» (© А. и Б. Стругацкие). Он мечтает стать пилотом – таким, как легендарный Шмидт, покоритель неба и кумир всех мальчишек. Юки со своим приятелем даже собрали настоящий самолет, и он, как это ни удивительно, смог подняться в воздух. И хоть пролетел недалеко (равно как и предыдущие 18 моделей), но все же



А можно я потяну вот за этот рычаг?


Саурон, открывай! Медведь пришел

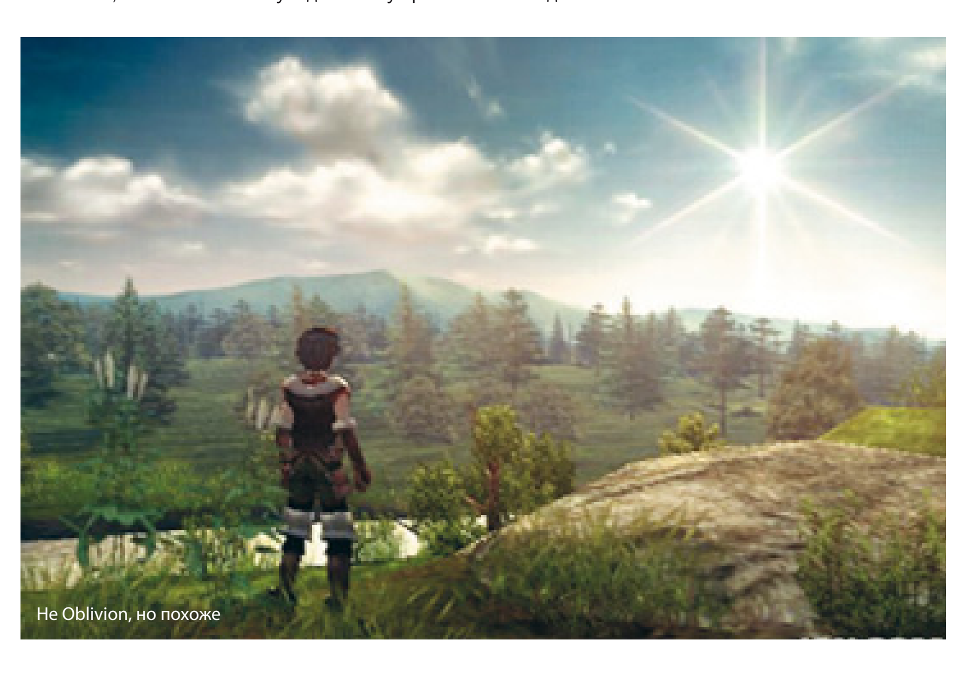
сумел доставить парня в самую гущу серьезных неприятностей. Не успев выбраться из-под обломков своего аэроплана, Юки с места в карьер начинает спасать загадочную девочку по имени Альфина, за которой гоняются всякие нехорошие личности. Вообще опытные геймеры уже знают, что наибольшие проблемы обычно создают именно такие вот Загадочные Девочки – это правило безотказно действует в огромном количестве самых разных проектов, от Magna Carta и до F.E.A.R. Очень жаль, что Юки в детстве не играл в компьютерные игры, иначе он бы сразу понял, что ничем хорошим для него подобная встреча не закончится и теперь, хочешь не хочешь, а мир придется спасать...

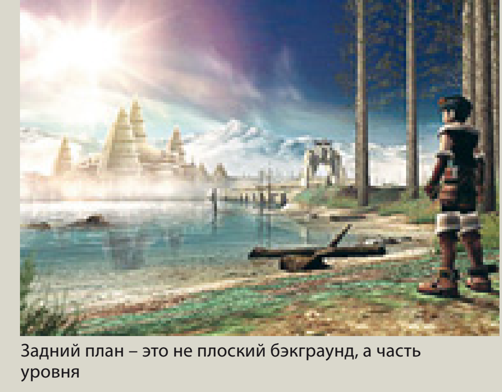
Завязка у Grandia III, прямо скажем, неплохая, однако достойного развития она так и не получила. И если в первой половине игры сюжет еще производит очень приятное впечатление, то во второй сценаристы, похоже, просто решили отдохнуть, передав разработчикам боевой системы почетное право развлекать геймера вплоть до финальных титров. К счастью, эта часть команды создателей Grandia III с честью справилась со своей задачей (хоть и заметно повысила сложность второй половины – видимо, в качестве компенсации за ушедший в «прекрасное далёко» сюжет).

Итак, боевая система. По мнению многих игроков, она в Grandia III если и не лучшая на свете, то однозначно одна из лучших. Ее создателям удалось совместить несовместимые, казалось бы, понятия – высокую динамику сражения с тщательно выверенной тактикой. В бою все подчиняется особому кругу – IP Ring. Это закольцованная временная линия, по которой движутся как ваши бойцы, так и их противники. Круг разделен на три основных сектора – ожидания хода, отдачи команд и выполнения действия. На первый взгляд, перед нами обыкновенная походовая система, однако очень быстро выясняется, что это не совсем так. Дело в том, что на стадии выполнения действия (которая, в зависимости от его сложности, может иметь разную продолжительность) боец становится особенно уязвимым – если в это время ему нанести специальный удар, то он окажется не в состоянии выполнить запланированное действие и будет отброшен назад в предыдущий сектор IP Ring. Вот тут-то и «вступают скрипки», т. е. тактическое планирование – в Grandia III решающим фактором является не длина меча или толщина брони у персонажей, а способность игрока предвидеть развитие боя на шаг вперед и в соответствии со складывающейся ситуацией отдавать указания своим бойцам. В грамотно спланированном сражении ваша партия сможет без особого труда расправиться с гораздо более сильным противником, который в любой другой игре вынес бы вашу команду в несколько ходов.

В завершение хочется сказать пару слов о графике. Честно говоря, глядя на экран, начинаешь понимать, куда ушли деньги, сэкономленные на сценаристах. На сегодняшний момент Grandia III – самая красивая jRPG из когда-либо видевших свет и одна из самых красивых игр для PlayStation 2. Добавить немного полигонов главным героям, прикрутить какое-нибудь рельефное текстурирование – и ее вполне можно было бы выпускать как стартовый проект для PlayStation 3. Честное слово. Самое удивительное – при такой графике она еще и абсолютно не притормаживает (в отличие от той же Magna Carta). Вот что значит прямые руки, в которые к тому же вложили большие деньги.

Вердикт однозначен – играть в Grandia III надо в обязательном порядке, ведь, несмотря на имеющиеся недостатки (кстати, не особо критичные), она является одной из лучших jRPG последних лет.


Не Oblivion, но похоже


Задний план – это не плоский бэкграунд, а часть уровня


Большой бадабум

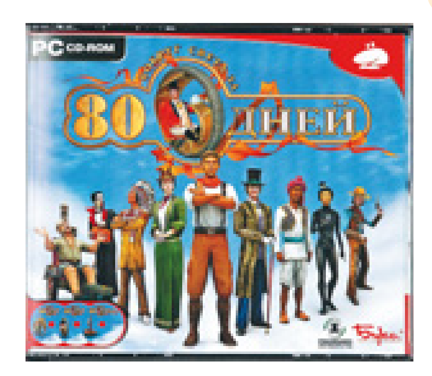


В Grandia III даже боевые экраны выглядят потрясающе


Боевые цыганки на тропе войны


Красный барон в молодости

«80 дней» 80 days



Жанр адвентюра
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Бука»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

О вариациях на классическую жюльверновскую тему путешествия вокруг света за 80 дней в исполнении украинско-французской компании Frogwares мы уже рассказывали несколько месяцев назад, руководствуясь впечатлениями от английской версии игры.

Напомним, что к сюжету великого французского мечтателя «80 дней» имеет весьма отдаленное отношение. Тем не менее герою игры Оливеру Лавишхарту тоже приходится обогнуть наш шарик за указанное время, а по ходу дела еще и заняться сбором доказательств того, что его собственный дядюшка является знаменитым изобретателем.

Для адвентюр хороший перевод и достойная озвучка персонажей имеют очень большое значение. Локализаторы из «Буки» и актеры, подарившие голоса персонажам, в этом смысле не подкачали. Однако балл мы все-таки сняли за крайне слабое исполнение роли Оливера.

«Альпийский патруль» Medicopter 117



Жанр симулятор
Издатель «Руссобит-М»
Локализатор «Руссобит-М»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

«Альпийский патруль» – практически не известный у нас в стране австрийский телесериал о вертолетной горной службе спасения, изобилующий шикарно снятыми авиатрюками. Грех было не сделать по такому материалу компьютерную игру и, естественно, симулятор. На самом деле вертолетных симов служб спасения существует более чем достаточно, на их фоне Medicopter 117 особо не выделяется. Разве что режим имитации чуть детальнее, чем в остальных полуаркадных продуктах. Честно говоря, нас удручила весьма примитивная графика игры (кроме собственно вертолета и посмотреть не на что) и однообразные миссии. Зато есть подробные характеристики каждой машины и биографии всех актеров, принимавших участие в съемках.

Локализация ограничилась переводом пунктов меню, справки, обучающей миссии и, естественно, энциклопедии. К сожалению, фрагменты самого фильма, демонстрируемые в игре, даны без дубляжа.

«В поисках волшебного зелья» Knights 2: The Magic Medicine



Жанр аркада
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Полет Навигатора»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

«Полет Навигатора» продолжает «радовать» нас локализациями игр категории «C» и «D» от никому не известных разработчиков из бывших стран социалистического лагеря. Knights 2: The Magic Medicine (двойка в названии говорит о том, что у этого ужаса была еще и первая часть) от польских авторов – незамысловатая детская аркада о доблестных рыцарях, нарисованных в галльском стиле (вроде Астерикса и Обеликса), и их ручного дракона. Несмотря на достаточно симпатичную, хотя и очень бедненькую трехмерную графику, мы не рекомендуем данный продукт детям. Во-первых, слишком уж скучные и тоскливые здесь уровни, во-вторых, игровой процесс вызывает лишь зевоту. Добавим сюда еще и очень неудобное управление вкупе с невыразительной музыкой – и оценка вырисовывается сама собой.

Локализация в игре есть: переведены пункты меню и коротенькие брифинги перед миссиями. Озвучки, как вы понимаете, здесь нет.

«Вторая мировая: Дорога на Берлин» Moscow to Berlin



Жанр стратегия
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Трудно назвать «Дорогу на Берлин» отдельным проектом. На движке D-Day был создан небольшой набор миссий, посвященных военным действиям на Восточном фронте. Осталось лишь нарисовать красивую обложку и придумать броское название.

События разделены по временным периодам, причем в какой из глав придется играть за немцев, а в какой за СССР, поначалу неизвестно. Историческая достоверность, к сожалению, оставляет желать лучшего. «Дорога на Берлин» заняла свое место среди невыразительных стратегических игр. С учетом возраста движка выглядит она сносно, хотя после увеличения масштаба обнаруживаются довольно бедные модели юнитов.

Локализаторы из «Акеллы» подошли к делу достаточно серьезно. Обработке подверглись не только внутриигровые тексты, но и озвучка роликов. Единственный недостаток – подобранный для фонового текста голос неубедителен.

«Женский Клуб: Запретные Удовольствия»

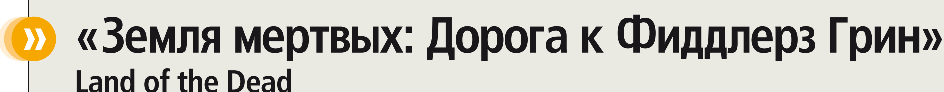
Secret Wives´ Club/Hitozuma Hime Club

Жанр хентай
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор MachoStudio
Игра ★★☆☆☆
Локализация ★★★☆☆

Игра является образчиком редкого в наших краях жанра хентай (рисованная японская эротика), причем относится к самому простому его «подвиду», представляя собой, по сути, интерактивную книжку с картинками. Единственная управляющая клавиша здесь – *Enter*, ею на экран выводится следующая порция текста.

У этого жанра есть свои немногочисленные почитатели, однако даже им «Женский Клуб» вряд ли понравится – графика не впечатляет, сюжет не блещет оригинальностью, а сам, так сказать, «игровой процесс» очень скучен. Эротические сцены, кстати, подверглись цензуре, что в глазах поклонников также является недостатком.

Перевод выполнен на «троечку», временами встречаются опечатки. Озвучка оставлена оригинальная, японская. Интересно, что в игре по умолчанию включена ускоренная перемотка (отключается из меню) – видимо, локализаторы решили, что текст здесь не главное.



«Земля мертвых: Дорога к Фиддлерз Грин»

Land of the Dead

Жанр action/horror
Издатель 

Локализатор «Логрус»
Игра ★★☆☆☆
Локализация ★★★★☆

Игры по мотивам кинолицензий зачастую оказываются ниже всякой критики – и эта не стала исключением. Впрочем, можно сказать, что ее разработчики решили точно передать дух оригинала – ведь одноименный фильм Джорджа Ромеро также является малобюджетным «ужастиком», представляющим интерес разве что для поклонников жанра вообще и Ромеро в частности.

Второсортность продукта чувствуется буквально во всем – начиная с отвратительной графики и заканчивая примитивнейшим игровым процессом.

Русификация, как ни странно, проведена очень достойно. И хоть порой встречаются досадные грамматические ошибки в текстах, в целом и перевод, и озвучка выполнены на твердую «четверку». Эх, если бы все локализаторы, а не только «Логрус», так ответственно относились к своей работе, причем над проектами любого уровня, – писать в эту рубрику было бы гораздо приятнее.



«Зимние игры 2006. Чемпион Трамплина»

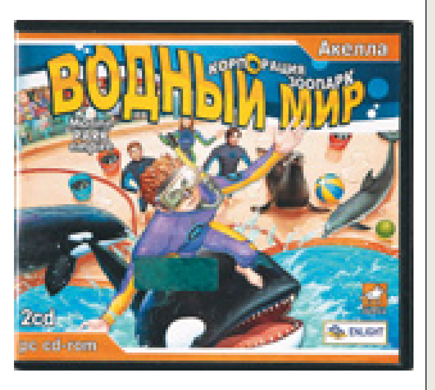
Skispringen winter 2006

Жанр спортивный симулятор
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра ★★★★☆
Локализация ★★★★☆

Спортивные симуляторы бюджетного класса, безусловно, имеют право на существование. Не всем же делать продукты типа Madden NFL. Прыжки с трамплина – весьма зрелищный вид спорта (живописные пейзажи, разноцветные одежды и снаряжение участников, любые погодные условия). Почему бы не посвятить несколько зимних вечеров освоению мастерства летающих лыжников и в конечном итоге выиграть серию престижных соревнований в различных уголках планеты?

В игре есть полный джентльменский набор всех традиционных режимов, включая отдельные состязания, карьеру, обучение, мультиплеер. Польские разработчики постарались сделать картинку приятной для глаз, используя модные технологические фишки – динамические тени, пиксельные шейдеры, частицы и т. п.

Тексты переведены достаточно грамотно, однако нас удивило, что оригинальная немецкая озвучка осталась нетронутой. Это выглядит более чем странно.



«Корпорация Зоопарк. Водный мир»

Marine Park Empire

Жанр экономический симулятор
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра ★★★☆☆
Локализация ★★★★☆

Игровой «тайкунизации» подвергались уже практически все сферы бизнеса от гостиничного хозяйства до фаст-фудов. Однако почему-то наиболее стабильным спросом пользуются симуляторы менеджмента тематических парков, зоосадов и т. п. Видимо, на этих пристрастиях публики и решили сыграть разработчики, предложив в качестве полигона для испытания ваших способностей зоопарк, который специализируется на водной фауне.

По всем параметрам игра получилась достаточно традиционной и во многом похожей на весьма успешный сериал Zoo Tycoon от Microsoft. Сходство не ограничивается аналогичными игровыми режимами (кампания, сценарии, песочница). Здесь тоже немаловажную роль играет фотографирование обитателей зоопарка.

Серьезных недостатков в локализации не выявлено. Тексты многочисленных табличек и пунктов меню переведены правильно и грамотно. Но не более того.

«Лучшие из лучших. Горный слалом 2006»
Alpine Skiing 2006





Жанр симулятор
Издатель «Руссобит-М»
Локализатор «Руссобит-М»
Игра ★★★★☆
Локализация ★★★★★

49Games выпустила сразу два спортивных симулятора зимних видов спорта – Ski Jumping 2006 и Alpine Skiing 2006, причем оба изданы на территории СНГ «Руссобит-М». «Прыжки с трамплинов» пока что не добрались до Киева, зато мы можем наслаждаться скоростными спусками и гигантскими слаломами. Продукты 49Games – это действительно одни из лучших горнолыжных симов. И качество графики, и уровень симуляции хороши. Режим карьеры – настоящая ролевая игра с элементами менеджмента. Есть рост параметров гонщиков, покупка улучшенного снаряжения, тренеры, готовые поднять ваши базовые характеристики, воскировщики (можно попытаться подобрать смесь и самостоятельно), спонсоры и т. д. Впечатлила нас и имитация погодных условий, и отличный режим повторов.

Отдельное спасибо локализаторам – безупречный перевод многочисленных поясняющих текстов и таблиц и, самое главное, потрясающие комментаторы. Честно говоря, мы даже подумали, что это Стиллавин с Бачинским, но непривычно приличные и сдержанные.

«Футбольный менеджер: Чемпионат Европы 2006» Euro Club Manager 2005–2006



Жанр футбольный менеджер
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра ★★★☆☆
Локализация ★★★☆☆

Сделать настоящий футбольный менеджер удается далеко не каждой компании. Обычно получается нечто похожее на симулятор работы тренера команды, до предела напичканый многочисленными, но совершенно бесполезными функциями. Ребята из WaywardXS явно пошли по неверному пути, так и не поняв, что нельзя создавать такой проект спустя рукава.

Неудачная система проведения матчей вполне соответствует убогому менеджменту с его многочисленными ошибками и недоделками.

Халатно отнеслись к игре и локализаторы, не особо старавшиеся придать продукту привлекательный вид. Грубый шрифт местами сжат донельзя, а кое-где и вовсе уменьшен для втискивания в отведенный размер. Из-за этого интерфейс выглядит очень странно. А смотреть на название игры и вовсе смешно – ближайший чемпионат Европы будет в 2008 году, а не в 2006-м, как думают в «Акелле».

«Планета Сокровищ: Битва при Проционе»
Treasure Planet: Battle at Procyon

Жанр стратегия реального времени
Издатель «Одиссей»
Локализатор troll.ru
Игра ★★★★☆
Локализация ★★★★★

Treasure Planet: Battle at Procyon – уникальная игра. Это первая в мире детская космическая стратегия. Сделана она по мотивам мультфильма «Планета Сокровищ» на движке «взрослого» Homeworld. Правда, ровно три года назад, но данный факт нисколько не умаляет достоинств локализации. Стильная графика и сегодня выглядит весьма неплохо, оригинальный сюжет и идея игры по-прежнему актуальны. Перед нами предельно упрощенная плоская тактическая космическая RTS. Интуитивно понятное управление, крупные элементы интерфейса, несложный геймплей – в общем, отличное развлечение для детей. Ну а за перенос величественных парусников в космическое пространство отдельное спасибо разработчикам.

Русификация заслуживает самых лестных слов. Перевод очень чистый и грамотный, а озвучка диалогов просто потрясает. Актеры отлично передали характеры мультяшных героев.

«Суперсемейка. Подземная битва»
The Incredibles. Rise of the Underminer



Жанр аркада
Издатель «Одиссей»
Локализатор snowball.ru
Игра ★★★★☆
Локализация ★★★★★

Кудесники из Pixar еще не порадовали публику сиквелом собственного кинохита «Суперсемейка», но зато их содружество с игростроителями уже принесло свои плоды. После окончания памятных по первому фильму событий супергеройской семеечке не пришлось долго почивать на лаврах.

На город свалилась новая напасть. На поверхность вылез безумный Землекоп с армией роботов. Как и положено, злодей лелеет коварные замыслы и намерен буквально перевернуть мир, поменяв местами Северный и Южный полюса. Сами понимаете, что планам Землекопа сбыться не суждено, поскольку в борьбу с ним и его приспешниками вступил не кто-нибудь, а сам мистер Исключительный. Помогает же ему в этом благородном деле Фреон.

О работах snowball.ru по локализации диснеевских продуктов мы до сих пор говорили только добрые слова. Команда не подкачала и на сей раз. Актерам, озвучившим главных персонажей, – отдельное спасибо.

«Хроники Нарнии: Лев, Колдунья и Волшебный Шкаф»
The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe



Жанр action
Издатель «Одиссей»
Локализатор snowball.ru
Игра ★★★☆☆
Локализация ★★★☆☆

К огромному сожалению, выход локализованной версии аркады по мотивам киноленты «Хроники Нарнии: Лев, Колдунья и Волшебный Шкаф» в Украине задержался почти на три месяца по сравнению с Россией. Поиграть сразу же после просмотра фильма нам удалось только в английскую версию. В обзоре («ДПК», № 2, 2006) мы посетовали на неудобное управление, завышенную сложность и самое главное – на серьезные расхождения игры с кинокартиной и книгой Клайва С. Льюиса, несоответствие ее букве и духу. С остальными элементами – графикой, звуковым оформлением и геймплеем – все было в порядке, но в итоге аркада получила только три балла.

Локализация, сделанная snowball.ru, в принципе неплоха. Перевод точен, вот только демонстрируемые между уровнями эпизоды из фильма озвучены не теми актерами (к тому же, похоже, взят черновой вариант), что сама игра. Да и интонации детей несколько неестественны.



«Цыпленок Цыпа» Chicken Little



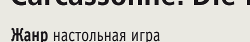
Жанр аркада
Издатель «Одиссей»
Локализатор troll.ru
Игра ★★★★☆
Локализация ★★★★★

К любому современному фильму и тем более мультфильму выпускаются сопутствующие игровые продукты, причем по возможности на всех существующих платформах – это аксиома. Не минула чаша сия и прошлогодний диснеевский мультик «Цыпленок Цыпа». Перед нами крепко скроенная детская аркада с обязательными вставками из киноленты, бонусами, мини-играми и, конечно же, любимыми персонажами. Радуют здесь «доснятые» на движке эпизоды, связывающие уровни, – они полностью соответствуют стилистике мультфильма. Вообще модели города и окрестностей, как и самих персонажей, получились очень узнаваемыми. Сам геймплей стандартен – бегаем, лазаем, прыгаем и деремся, собирая желуди и бонусные карточки.

Локализация от troll.ru (детское отделение snowball.ru) традиционно хороша. Озвучены как эпизоды из мультфильма (увы, песенки не переведены), так и сами персонажи. Кстати, нам показалось, что в процессе принимали участие те же актеры, которые работали над анимационной лентой.

«Carcassonne. Новое Королевство»
Carcassonne: Die Erweiterung



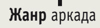
Жанр настольная игра
Издатель 
Локализатор snowball.ru
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★☆

По мнению главных редакторов «Домашнего ПК» и Gameplay, настольная игра Carcassonne гениальна. Как и ее воплощение для персонального компьютера, созданное луганской компанией «Меридиан´93». Carcassonne: Die Erweiterung – дополнение к оригинальному проекту, куда включены новые карты, элементы оформления, влияющие на геймплей (трактир, ресурсы в городах, мосты и т. д.), фишки (шериф, строитель, свинья), цветовые схемы и мелодии. Кроме того, были изменены некоторые правила подсчета очков и выставления фишек. Играть стало еще сложней, а значит, интереснее. Конечно же, никуда не делась и поддержка онлайнового режима.

Как обычно, проект «Меридиан´93» вышел сначала в Германии у KOCH Media, а затем был переведен на русский snowball.ru. Локализация порадовала большим и подробным справочником по игровому процессу и нововведениям, а также отсутствием ошибок в текстах. Озвучки здесь, как и в оригинале, нет.

«Strip Poker Exclusive: Карты на раздевание»
Strip Poker Exclusive





Жанр аркада
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор MachoStudio
Игра ★★☆☆☆
Локализация ★★★☆☆

Стрип-покеры появились еще на заре рождения видеоигр и преспокойно существуют до сих пор – меняются только графика, девушки да рубашки карт. Локализовывать подобные продукты нет никакого смысла, потому как правила игры просты и понятны, ничего умного стриптизерши явно не скажут, а пару строчек меню можно оставить на языке оригинала. Тем не менее MachoStudio решила перевести творение польских программистов на русский, тем более что вместо рисованной картинки или фотографии процесс раздевания здесь записан на видео, да и красотки порой выдают пару-другую фраз. К переводу игры придраться нельзя, текстов хоть и мало, но зато ошибок практически нет, а вот озвучка... Похоже, ее поручили московским стриптизершам, которые ни интеллектом, ни актерскими качествами не блещут. Сама игра ничего нового в жанр не принесла – AI противниц ниже всякой критики, меню нелогично, а девушки оставляют желать лучшего.

Uriah Heep

Александр Птица

Словосочетание Uriah Heep уже на протяжении 35 лет ассоциируется не со зловещим персонажем Чарльза Диккенса, а со знаменитой британской рок-группой. В конце февраля легендарная команда совершила большое гастрольное турне по Украине. Естественно, ваш покорный слуга просто не мог не воспользоваться случаем насладиться живым звучанием хитов своей юности.







Приятный сюрприз ожидал меня уже на пресс-конференции. Организаторы, компания Konstantin D и рекординговая фирма Moon Records, обещали встречу только с лидером группы – соло-гитаристом Миком Боксом, а в результате удалось пообщаться со всей пятеркой музыкантов. На первый же вопрос: «Когда выйдет новый альбом?» – Бокс ответил шуткой: «Сегодня вечером... После киевского концерта».

А выступление таки стоило того, чтобы стать основой для нового live-диска. Уж очень подходящая публика собралась в киевском Октябрьском дворце. Каждую композицию народ узнавал с первой ноты и, где требуется, мгновенно подключался многоголосым хором. Не зря в конце концерта расчувствовавшийся вокалист Берни Шоу, обращаясь в зал, сказал: «You're fantastic audience!»

Лично меня очень порадовал подбор включенных в программу номеров. Прозвучала вся классика семидесятых, в том числе одна из самых знаменитых рок-баллад всех времен и народов July Morning, взрывные Easy Living и Look at Yourself, полный очарования кельтского фольклора The Wizard и, наконец, Lady in Black, которой традиционно завершаются выступления Uriah Heep уже много лет. Из относительно нового материала сильное впечатление произвела песня Between Two Worlds из альбома Sonic Origami, посвященная ушедшим в мир иной вокалисту Дэвиду Байрону и басисту Гэри Тэйну.

Каждый из пяти музыкантов продемонстрировал публике свои коронные фишки. Мик Бокс волшебными пассами правой руки заставлял гитару звучать, при этом не касаясь струн. Вокалист Берни Шоу оказался совсем неплохим шоуменом и мгновенно наладил контакт с залом. Ли Керслейк словно составлял единое целое с ударной установкой. Басист Тревор Болдер отлично дополнял Ли, создавая вместе с ним четкий и упругий, но вместе с тем изысканный ритмический рисунок. А без клавишных, за которыми колдовал Фил Лэнзон, фирменное звучание Uriah Heep просто невозможно представить.

Вердикт: «Старички» еще способны дать фору многим молодым коллегам.



Полезные ресурсы

Официальный сайт
www.uriah-heep.com

Travellers in Time Heepsters
www.travellersintime.com

Classic Uriah Heep
www.moreheep.com

Uriah Heep Discography
www.uriahheep-discography.com

Uriah Heep Weblog
www.uriahheep.web-log.nl

The Uriah Heep Live Project
www.uriahheeplive.com

